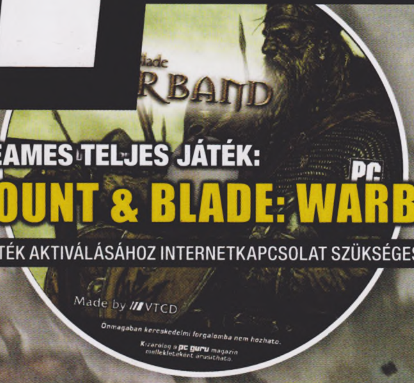
MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU

PC GURU 2014. 10.
14010
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR



STEAMES TELJES JÁTÉK:
MOUNT & BLADE: WARBAND
A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

TESZTELTÜK

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

ORKOKAT HÍVTUNK VÉRES KERINGŐRE A GYŰRŰK URA VILÁGÁBAN!

- 25 JÁTÉKTESZT
- 6 ELŐZETES
- 7 HARDVERTESZT
- 1 INTERJÚ
- DOTA 2 ROVAT

TESZT
BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL!

TESZT — IDÉN IS RÚGJUK A BŐRT
FIFA 15

TESZT — A GALAXIS ŐRZŐI
DESTINY

TESZT — HANGYAFARM EMBEREKKEL
THE SIMS 4

TESZT — MÉLTÓ RÉGI NAGY HÍRÉHEZ
WASTELAND 2

DISNEY INFINITY: MARVEL SUPER HEROES

MERIDIAN NEW WORLD

PLANETARY ANNIHILATION

DRIVECLUB

FORZA HORIZON 2

- ESET SMART SECURITY A MAGAZIN MELLÉ

PC GURU SHOW!

RÉGEN VOLT TÁBORUNK, MOST VISZONT LESZ SAJÁT JÁTÉKKIÁLLÍTÁSUNK: KÖSZÖNTSÉTEK SZERETETTEL NOVEMBERI RENDEZVÉNYÜNKET - MINDENKIT NAGY SZERETETTEL VÁR A PC GURU SHOW!

+ PRÓBÁLD KI AZ ŐSZ LEGNAGYOBB JÁTÉKSIKEREIT!

Igyekeztünk összeszedni az ősz összes fontosabb játékát, hogy első kézből, egérrel, billentyűzettel vagy épp kontrollerrel a kezedben vihesd próbakörre őket!

+ VÁSÁRLÁSI LEHETŐSÉG

Megtetszett egy játék, ami már megjelent, és amit esetleg kipróbáltál? A PC Guru Show-n üzemelő boltban akár meg is veheted!

+ LEAGUE OF LEGENDS BAJNOKSÁG

Szeretnéd megmutatni, hogy te vagy a csapatod a legjobb a League of Legendsben? Akkor vár a League of Legends bajnokság!

+ TALÁLKOZZ A GURU ÍRÓIVAL!

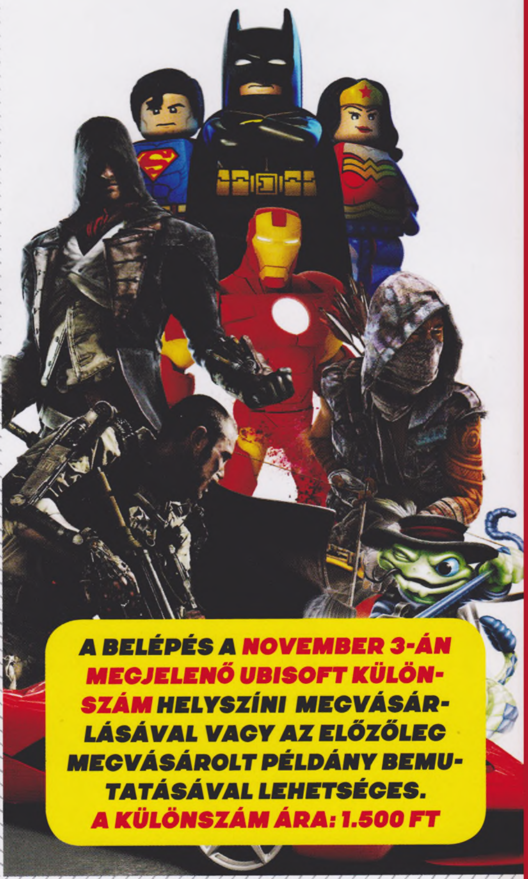
Természetesen a PC Guru magazin egész stábja jelen lesz az eseményen, a színpadon mutatva be a kiállított játékokat. Ha pacsizni akarsz, várunk!

+ HELYSZÍN ÉS IDŐPONT

A PC Guru Show november 16-án, vasárnap délelőtt 10 órakor nyitja meg a kapuit, és egészen este 6 óráig tart. Az esemény a Millenáris Park "B" épületében kerül megrendezésre.

+ BELÉPÉS

A PC Guru Show-ra való belépéshez a Ubisoft különszám felmutatása szükséges, amit akár a helyszínen is megvásárolhatsz.



A BELÉPÉS A NOVEMBER 3-ÁN MEGJELENŐ UBISOFT KÜLÖNSZÁM HELYSZÍNI MEGVÁSÁRLÁSÁVAL VAGY AZ ELŐZŐLEG MEGVÁSÁROLT PÉLDÁNY BEMUTATÁSÁVAL LEHETSÉGES. A KÜLÖNSZÁM ÁRA: 1.500 FT

PlayON! www.playON.hu
MAGNEW
SONY
ACTIVISION
BLIZZARD ENTERTAINMENT
MESTERMC

A Ubisoft különszám megvásárlása egy fő belépésére jogosít, abban az esetben, ha elfogadja a rendezvényszervező által megszabott feltételeket és tudomásul veszi, hogy köteles betartani a rendezvény helyszín házirendjét és a biztonsági előírásokat. A rendezvényt mindenki csak saját felelősségére látogathatja. A rendezvény területére tilos behozni bármilyen ételt, italt, üveget, palackot, esernyőt, szúró-, vágó-, robbanóeszközt, láncot, illetve más, a rendezők által veszélyesnek ítélt tárgyat. Alkoholos vagy kábítószeres befolyásoltság alatt álló személy a rendezvényt nem látogathatja. A rendezvény szervezője a rendezvény elmaradása esetén köteles a nyilvánosságot azonnal tájékoztatni. A rendezvény általános szerződési feltételeiről a továbbiakban a honlapunkon (www.pcguru.hu), és a 2014/02-es különszámunkban tájékoztatjuk a résztvevőket. Fenntartjuk a jogot a meghirdetett programtól való eltérésre.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
Szerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu
Multimédia szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (I{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9159

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

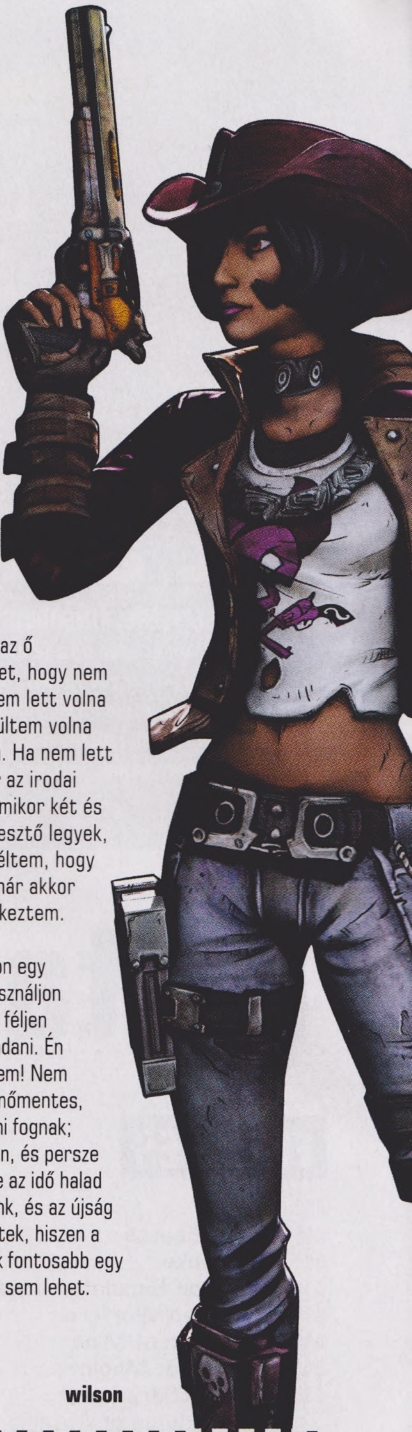
A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok víruselenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

2014. OKTÓBER

AMIKOR MAGA ALÁ TEMET A DÖMPING



Tisztán emlékszem a napra. A dátumot valószínűleg nem tudnám már megmondani, mert azóta eltelt több mint egy évtized, de emlékszem, hogy mekkora törést jelentett az életemben az 576 KByte magazin megszűnése. Az volt számomra AZ újság: azon nőttem fel, kívülről fújtam minden szavát, szó szerint annyiszor olvastam újra, hogy rongyosra szakadt. Nagyobb becsben őriztem őket, mint azokat a PC Gurukat, amik néha (bár az Age of Empires borítós szám mind a mai napig az egyik legféltettebb kincsem) a kezeim közé kerültek – kisgyerekként túl nagy anyagi terhelés volt minden hónapban Gurut venni, akármennyire is szerettem volna. Mikor azonban a semmiből jött a hír, hogy megszűnt az 576 KByte, órákig nem tudtam mit kezdeni magammal. Aztán jött a felismerés: ha más nem csinálja, majd csinálom én.

Igen, pontosan így kezdtem el írni: előbb egy kicsi portálon egymagam tolva a hírezői, aztán a cikkírói szekeret, alig pár hónap leforgása alatt átnyergelve az első magyar játékportálra, a HCGamer.hu-ra, hogy az ott lehúzott felejthetetlen, az előállított hírmennyiségben többszörös rekord beállítása után kikössek ott, ahová gyerekként mindig is vágytam, de sose gondoltam volna, hogy valaha is bejutok: az 576-nál. Az ott töltött hét és fél év életem egyik legmeghatározóbb korszaka volt, hiszen akkor sajátítottam el a szakmát, akkor omlottak össze idolok, dőltek le legendák, és derült ki, hogy miből van a virsli, miként kell egy videojáték-újságot készíteni.

Megismertem és együtt dolgozhattam a legendás Martinnal, aztán a PC Gurutól ott kikötő Grathtel és Sasával (aki megtanított arra, hogy semmi sem annyira apró, hogy azzal ne lehetne más vérét szívni), és azon az 576 KByte magazinon dolgozhattam, amin felnőttem. Tudtam, hogy ez nem lesz örök, de igyekeztem kiélvezni minden percét, már csak azért is, mert az igazi pályafutásom akkor kezdődött, mikor vendégszerepelni hívtak valami PC Guruba a KByte újabb, ezúttal végleges megszűnése után.

Ha nem lett volna Miguel és az ő megüresedő széke, talán lehet, hogy nem jutottam volna el idáig. Ha nem lett volna Bate, biztos, hogy nem készültem volna fel erre a hatalmas feladatra. Ha nem lett volna Chris és Chocho, akkor az irodai hangulat is más lett volna. Amikor két és fél éve felkértek, hogy szerkesztő legyek, napokig forgolódtam, mert féltem, hogy rossz döntést hozok, pedig már akkor tudnom kellett volna: hazaérkeztem.

Véglegesen? Senki se maradjon egy helyben évtizedeken át, de használjon ki minden adandó alkalmat, ne féljen újba vágni, ne féljen igent mondani. Én megpróbálom – tartsatok velem! Nem lesz egyszerű, nem lesz zökkenőmentes, és vannak dolgok, amik változni fognak; nem azonnal, nem drasztikusan, és persze nem visszafordíthatatlanul, de az idő halad mellettünk, felnövünk, fejlődünk, és az újság is mindig is ezt tette. Segítsetek, hiszen a lapot nektek készítjük: nálatok fontosabb egy emlék, egy munka, egy kolléga sem lehet. Hiszen tudjátok az igét:

A GURU LEGYEN VELETEK!

wilson

EBBEN A HÓNAPBAN IS A LAPZÁRTÁT MEGELŐZŐ NAPOKBAN ESTEK BE TESZTPÉLDÁNYOK (ÉS EMIATT LE IS CSÚSZTUNK AZ ALIENRŐL). NEKED EDDIG MELYIK VOLT A LEGDURVÁBB HATÁRIDŐS DOLGOD AZ ÉVEK SORÁN, ÉS MIKÉNT VÉSZELTED ÁT A FELADATOT?

Bate

A legdurvább a tavaly november volt, mikor egyszerre esett be a szerkesztőségbe az Xbox One és a PS4, én pedig botor módon elvállaltam mindkettő tesztelését. Sokat nem aludtam, és ipari mennyiségben fogyasztottam a koffeint, de az utolsó utáni pillanatra elkészült minden.

Miguel

Mármint leszámítva, hogy ezekre a kérdésekre is mindig az utolsó utáni pillanatban válaszolok? Hát, a kötelező olvasmányokat is mindig utolsó nap daráltam le, az államvizsgámra az utolsó este álltam neki tanulni, és a diplomamunkámat is a leadás napján köttettem be.

Chris

Szerencsémre nekem sosem kellett komoly versenyt futnom az idővel, bár mostanában kezd megváltozni ez. Egyszer előfordult, hogy egy nappal a lapleadás előtt kaptam meg egy játékot tesztelésre, de végül főnökeim úgy döntöttek, hogy inkább elcsúsztatják a nyomdába kerülést.

JohnBart

A 2010/05-ös számban én írtam a teljes játék cikkét, a Serious Sam HD kedvcsinálóját. Na, azzal Miguel két nappal leadás előtt keresett meg, pont amikor a cégnél is határidős munkám volt. Természetesen a szív erejével és pár liter kávéval vettem az akadályt.

Chocho

Az egyetemen esett meg, hogy csupán egyetlen éjszakám maradt egy szociálpolitika beadandó megírására. Így hajnali 3-kor leültem megírni, reggel 6-kor elmentettem, és fél 7-kor elindultam órára. Aztán kiderült, hogy én voltam az egyetlen, aki időben befejezte.

wilson

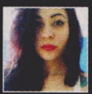
A rekord azt hiszem a Metal Gear Solid 3 szólid 120 ezer karakteres guide-ja volt, amit egy csütörtöki napon írtam meg. Úgy, hogy előző este-reggel fejeztem be a játékot, amit ráadásul az USA-ból importáltam, géppel együtt, mert a játék Európába csak fél évvel később jött.

Midnite

Halo 4! Lapzárta előtt érkezett, két napig meló utántól késő éjszakáig toltam, hogy be tudjam fejezni. Még kb. egy óra játék volt hátra, mikor Bate úgy döntött, hogy kipróbálja – és felülcsapta a mentésemet… A cikket a befejezés említése nélkül írtam meg.

Mo

Pár évvel ezelőtt tördelőszerkesztőként két hét alatt kellett megcsinálnom hat kiadványt, ráadásul úgy, hogy egy előre kifizetett nyaralás előtt álltam. Az utolsó két napon már nem aludtam, és a munkahelyemről estem be a pályaudvarra, hogy azután a nyaralás első napját végigaludjam.

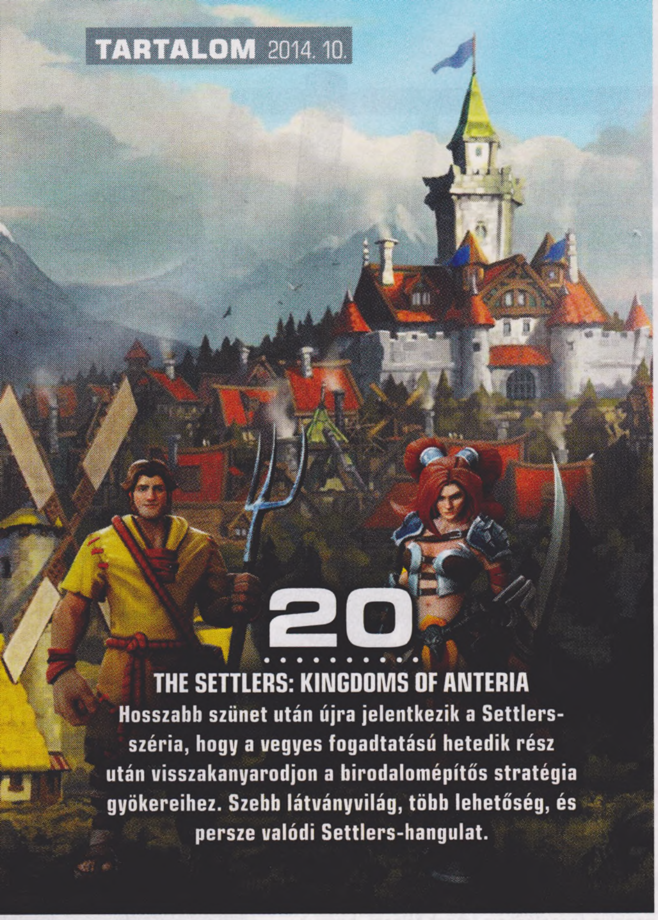


Lor

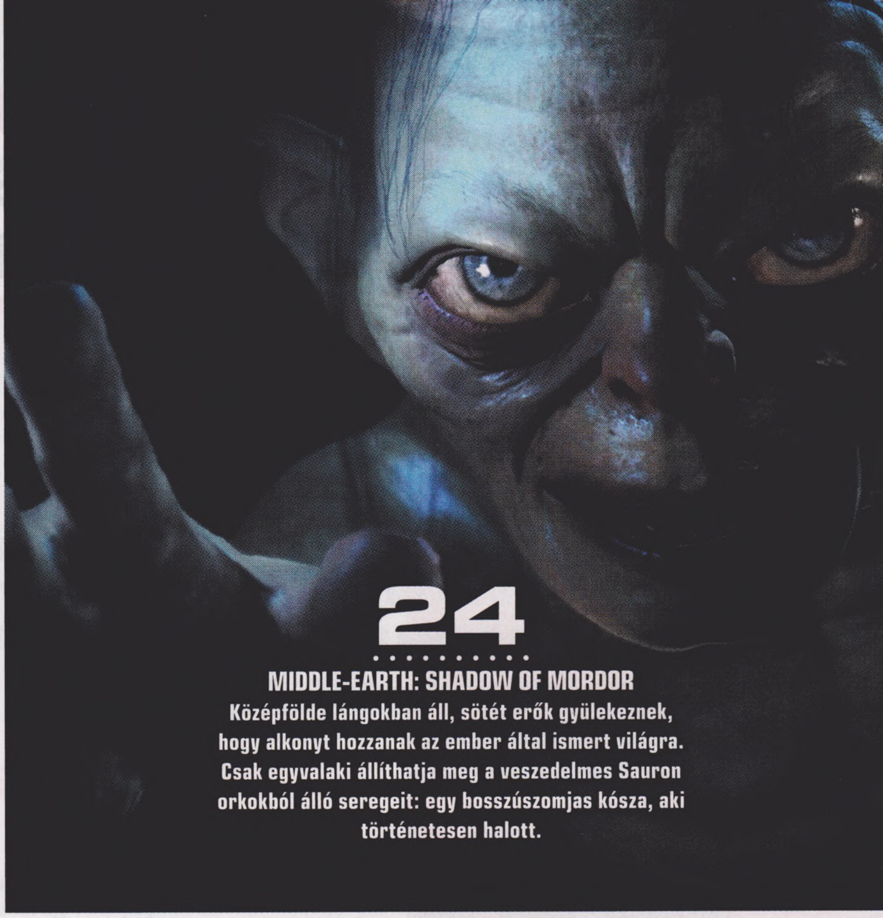
A mostani The Sims 4 teszt, mivel a költözés és az új munkahely miatt egy barátomnál aludtam a padlón egy hétig. A teszt vázlata is parkettán született, míg majszoltam a száraz sóskiflit. Szerencsére volt két napom szusszanni, ami alatt teljesen elkészült.

Dan

Egyetemistaként megtanulja az ember, hogy a lehetetlen márpedig nem létezik, ez a vizsgaidőszakban pedig különösen igaz, még akkor is, amikor négy vizsgára készül egyszerre az ember. Jó időbeosztással viszont a problémák többsége szerencsére orvosolható.



20
THE SETTLERS: KINGDOMS OF ANTERIA
Hosszabb szünet után újra jelentkezik a Settlers-széria, hogy a vegyes fogadtatású hetedik rész után visszakanyarodjon a birodalomépítős stratégia gyökereihez. Szebb látványvilág, több lehetőség, és persze valódi Settlers-hangulat.



24
MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR
Középfölde lángokban áll, sötét erők gyülekeznek, hogy alkonyt hozzanak az ember által ismert világra. Csak egyvalaki állíthatja meg a veszedelmes Sauron orkokból álló seregeit: egy bosszúszomjas kósza, aki történetesen halott.

Tartalom

ELŐZETES

008 Hírek
010 Gang Beasts
011 Warlocks
012 Surgeon Simulator interjú
014 Armored Warfare
016 This War of Mine
018 Worlds of Magic
020 The Settlers: Kingdoms of Anteria

TESZT

024 Middle-earth: Shadow of Mordor
030 The Sims 4
034 Dark Souls II: Crown of the Ivory King
035 A Golden Wake
036 Borderlands: The Pre-Sequel!
040 FIFA 15
044 Wasteland 2
050 Meridian: New World
052 Destiny
056 Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes
060 Planetary Annihilation
062 Hack & Slash
063 Spacecom
064 Train Fever
066 Shadowrun: Dragonfall Director's Cut
067 Pinball FX 2: The Walking Dead
068 Super Time Force
070 Forza Horizon 2
074 DriveClub
077 InFamous: First Light
078 Surgeon Simulator: Anniversary Edition
080 Mobiljátékok

HARDVER

094 Hardverhírek
096 Gigabyte BRIX Pro
098 ASUS ROG Swift PG278Q
100 LG G3
101 ZyXel NSA320s
102 Hardverbemutató
103 Intel Haswell-E
104 Guru ÁlomPC
106 Hardvermentőöv

ROVATOK

069 OMGWTF
082 Második kör
084 Dot-A-lapok
086 Klasszikusok újrajátszva
089 Nosztalguru
090 Gondolatébresztő
092 Mentőöv
108 Levelezés
110 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet

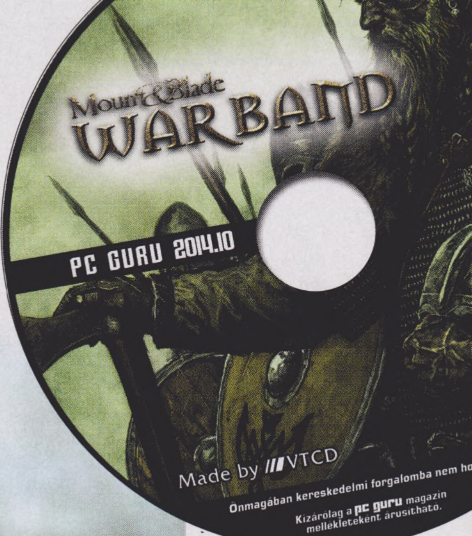
36
BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL!
A Borderlands-sorozat szembemegy a szokásokkal, és egy elő-folytatással gerjeszt nyálat a rajongók szájában.

44
WASTELAND 2
A Kickstarter-láz elindítója végre megérkezett, hogy megmutassa, milyen is lenne egy valódi Fallout 3.

70
FORZA HORIZON 2
Európa legszebb tájai, dögös csajok, laza pasik, és persze a világ legmenőbb sportautói. Üdv a Horizonon!

DVD-TARTALOM

Októberi látogatás a sötét középkorba

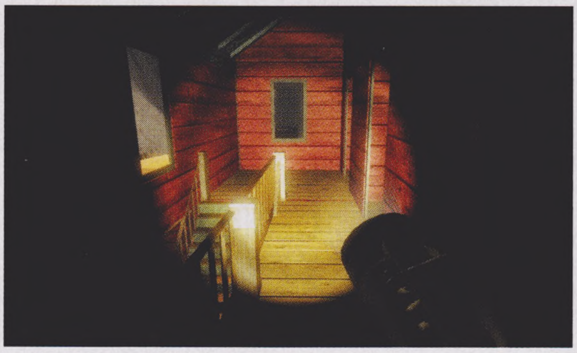


PC GURU LIVE — VIDEOTESZTEK

Ismét magunkra találtunk, hiszen az ősz beálltával végre elkezdtek befutni a nagyobb nevek, melyekről igyekeztünk videotesztet készíteni. Ennek köszönhetően nemcsak a magazin, hanem DVD-mellékletünk videotesztek rovata is telis-tele van jobbnál jobb címekkel. Sikerült lencsevégre kapnunk a Wasteland 2-t, a Destinyt, a Forza Horizon második részét, a Planetary Annihilationt, a Shadow of Mordort és a Disney Infinity folytatását, a Marvel Super Heroest. Ezenkívül öt izgalmas mozifilm-előzetessel is várunk benneteket!

JÁTÉKVIDEÓK — REKLÁMOK ÉS TGS

Ilyenkor, az év vége felé közeledve egyre több játékelőzetes zúdul a nyakunkba, szinte minden napra jut valamilyen tévéreklám vagy YouTube-os trailer. Ezek közül szemezgettünk most is, és sikerült feltennünk korongra pár igen látványos és érdekes videót. Ilyen például az új Call of Duty és az Assassin's Creed: Unity kooperatív játékmódjait bemutató anyagok, vagy a Tokyo Game Show-ról érkezett Bloodborne előzetes. De akad még ott Dying Light és The Witcher 3 trailer is, melyeket feltétlenül látnotok kell!



TURKÁLÓ — VIDEOKÁRTYA-DRIVEREK

Sokszor mondjuk, de soha nem lehet elégszer hangsúlyozni, hogy milyen fontos, hogy naprakész driverek fussanak az operációs rendszerünk alatt. Az alaplap, a hálózati vezérlő és egyéb eszközök mellett a videokártyánk illesztőszoftverei is folyamatosan megújulnak, a két nagy gyártó, az AMD és az Nvidia szinte havonta jelentet meg friss változatokat. Nekünk már jó ideje nem jutott helyünk arra, hogy ezeket a csomagokat feltegyük a lemezmellékletünkre, de most sikerült. Irány a DVD, és tessék telepíteni őket!

EXTRA TARTALOM — INGYENES JÁTÉKOK

Ebben a hónapban is találtunk pár ingyenes játékot, amit érdemesnek ítéltünk arra, hogy megosszunk veletek. Az első és talán legígéretesebb a Grave, ami a manapság népszerű túlélőjátékok kategóriájába tartozik: a játékos egy elhagyatott városban bolyong, miközben egyre különösebb dolgok történnek körülötte. Emellett rátok vár a Super Cell Dungeon pixel-art akció-kalandjáték, no és a S.W.A.P. című multis FPS, melynek érdekessége, hogy bár lövöldözésre invitál, nincsenek benne igazi fegyverek!

ÍZELÍTŐ

Húzós hónapot tudhatunk magunk mögött, ilyenkor ugyanis rendre kezdenek befutni az év legütősebb címei, melyek közt könnyű elveszni. Mi is szeretjük ezt a fajta bőségszarut: mint boldog kisgyerekek a karácsonyfa alatt, úgy ugrálunk egyik játékról a másikra. Ilyen forgatagban igyekszünk mindenről videotesztet is készíteni, hogy szóban is megoszthassuk veletek a véleményünket, ezért aztán örömmel jelentjük, hogy DVD-mellékletünkön újra felizzott a videotesztek rovat, ahova ezúttal hat játék videotesztjét pakoltuk fel. Emellett figyelmetekbe ajánljuk hagyományos trailereinket, szoftverajánlónkat, na és persze a teljes játékunk mellé csomagolt ingyenes modokat is, melyekkel alaposan átalakíthatjátok az amúgy sem tartalomszegény Mount & Blade: Warband világát!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: N5BNFKH9

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen ártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 7**-es verzióját. A jelen számunkban található kód **2014. december 1-ig** érvényes.

Mount & Blade WARBAND

[ÍRTA CHOCHO] **Ha azt mondjuk, hogy „keményvonalas szerepjáték", akkor sokaknak a Baldur's Gate, a Skyrim vagy valamelyik Kickstarter-szökevény, esetleg egy régimódi RPG ugrik be, holott a Mount & Blade-nél élethűbb játékot még talán sohasem látott a műfaj. Irány a középkor!**

Azt mondják, a grafika nem minden, és erre a Mount & Blade sikere a legjobb bizonyíték, hisz az első ránézésre csúnyácska játékot emberek tízezrei játsszák nap mint nap. Számtalan oka van a török gyökerekkel bíró program csodálatának, de legjobban talán a valósághűsége az, ami elvarázsolja a játékosokat. A Mount & Blade egy 13. században játszódó szerepjáték, ahol egy hétköznapi embert személyesítünk meg. Ambícióinkat, álmainkat, múltunkat és jelenünket a karaktergenerálás során véssük kőbe, onnantól pedig, hogy elindulunk az egész életünkön át tartó kalandunkra, bármi megtörténhet velünk. Úgy értem, bármi: lehetünk hadurak, tolvajok, dicső lovagok, sőt, királlyá is válhatunk. Alapíthatunk családot, vagy magányos harcosként lófrálhatunk a végtelen sztyeppén, hogy betérve a legközelebbi településre küldetéseket vegyünk fel, embereket keressünk magunk mellé, vagy csak simán garázdálkodjunk egy kicsit.

LÓRA, MAGYAROK!

A Mount & Blade-nél pedig már csak egy élethűbb szerepjáték létezik: a Mount & Blade: Warband című önállóan futtatható kiegészítő, melyben az alapjáték minden szeretett tulajdonsága megtalálható, felturbózva egy szuper multiplayer móddal, ami gyakorlatilag a népszerűsége csúcsára repítette a korábban csak kultikus klasszikusnak tartott alkotást. A Warband persze ugyanúgy egyszemélyes kampánnyal indul, mint elődje, azaz egy perverz módon részletes karaktergenerálás és pár, a régi lapozgatós kalandjátékok szellemében íródott kérdés megválaszolása után egy hatalmas világtérképen találjuk magunkat, gyakorlatilag előre meghatározott célok nélkül. Bár a Warband világa nem egyezik meg a valódi 13. századi Európával (az országok nevei és elhelyezkedései fiktívek), minden más autentikusnak tűnik. A falvakban az élet sivár és kilátástalan, a városok közötti mezőket és erdőket kósza banditák lakják, mi pedig a magunk útját járva kezdjük el középkori karrierünket. Elsőre a Mount & Blade: Warband szabadsága ijesztően hathat, és erre csak rátesz egy lapáttal a harcrendszer, ami valós idejű, és az első pár döfködést követően minden logikától mentes benyomást kelt. Ez azonban csak a betanulófázis. Két-három órával később rájövünk, hogy az MBW küzdelmei viszonylag jól reprezentálják a korabeli harcmodort, a fegyverek sokfélesége és életszerű viselkedése pedig hamar elfeledteti velünk a sivár látványt és a tényt, miszerint a játékban alig-alig vannak hangok vagy zenék.

IRÁNY AZ ŐSÖK SZERVERE!

A harcrendszer a Warbandben végső soron olyan jól működik, hogy a játék multiplayer módja később önálló életet kezdett élni. Jelen pillanatban is több ezer katona esik egymásnak a Steam szerverein, hogy a 64 fős küzdelmek során elért célok és győzelmek útján egyre több pénzt gyűjtsenek, mellyel erősíthetik karaktereiket, és egyre híresebb harcossá válhatnak. A klasszikus játékmódok (DM, TDM, CTF) mellett külön említést érdemel a Battle játékmód, amiben a játékosok nem élednek újjá, hanem a valós csaták szellemében csupán egyetlen élettel rohannak neki az ellenségnek. Bizony, a Warband olyan műfaji egyveleg, aminek egyszemélyes komponense önmagában is végtelen játékórát kínál, ám ha beleununk az egyébként brutálisan nehéz szerepjátszásba, akkor még mindig átnyergelhetünk az online csataterekre, hogy a haverokkal együtt mutassuk meg az ellenségnek, ki is a főnök a vértől vörös gyepen. A játék pedig mindennek a tetejébe magyar nyelvű fordítást kapott, és a fejlesztők támogatják a modkészítőket is, akiknek legjobb munkáiból külön szemezgettünk nektek a túlsó oldalon. Csatába hát!

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
TaleWorlds Entertainment

MŰFAJ
RPG

MULTI
van

GÉPIGÉNY

1 magos 2.0 GHz CPU, 128 MB VGA (ATI Radeon 2400 / GeForce 8600M), 1 GB RAM,1 GB HDD

INFO

A Mount & Blade: Warband 2010. március 31-én jelent meg PC-re és Macre.

A teljes játék aktiválása és telepítése ezúttal kissé máshogy zajlik, így mindenképp olvassátok el túloldali útmutatónkat!

A Mount & Blade: Warbandben az embereinken túl a lovaink lesznek a leghűségesebb bajtársaink.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

Telepítés, aktiválás

A Mount & Blade: Warband steames aktivációt igényel, azaz játék Steam-kulcsát a Steam-fiók „Játékok / Termék aktiválása a Steamen" menüpontban kell regisztrálni. Tavasz óta azonban megváltozott a magazinhoz adott kódok rendszere: **a DVD-tasakra nyomtatott kódsort nem a Steamen kell felhasználni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott beütni a DVD tasakjára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, amit már beválthattok a Valve áruházában. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a dolog, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

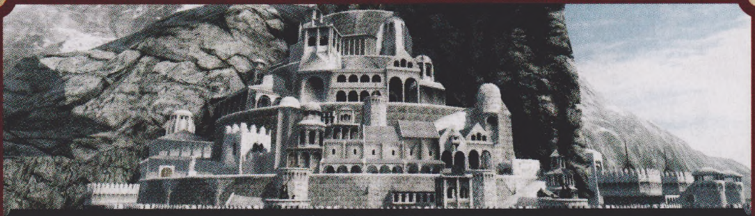
Amennyiben Steamen aktiváltátok a játékot, le is tölthetitek, vagy feltelepíthetitek a DVD-mellékletéről. Ehhez a Steam kliensprogramjára lesz szükségetek: a Steam menüponton belül a **„Játékok biztonsági mentése és visszaállítása"** gombra kattintva kiválaszthatjátok a **„Visszaállítás"** funkciót, majd megadva a DVD-lemezen lévő fullgame/Mount & Blade: Warband könytárat, a Steam felmásolja a szükséges fájlokat.

Calradia Imperial Age béta

A modgyűjtemény egyetlen olyan tagja, ami még nincs „kész" (ez a kifejezés a modoknál amúgy sem sokat jelent egyébként), de folyamatosan fejlődik, és alig pár nappal a cikk írása előtt lépett be a harmadik bétafázisba. A játék 1800-ban játszódik, a sorozat helyszínéül szolgáló Calradia pedig épp egy globális háború tüzében ég, amelynek jellegzetességei egyébként kísértetiesen hasonlítanak a napóleoni háborúkéra. A 19. század hajnalára már eltűntek a hatalmas furkósbotok és fejszék, helyüket pedig átvették a bajonettek és az elegáns kardok, maguk után vonva egy teljesen újfajta harcmodort és taktikai berendezkedést (ami általában egy helyben álló, soronként tüzelő seregeket jelent). A játékhoz erősen ajánlott a Battlesizer nevű beállítás eszközölése (részletesen itt: http://bit.ly/battlesizer), mellyel több ezer főre duzzaszthatjuk a szerverek kapacitását. Ezek után a Calradia: Imperial Age bétát kell már csak letöltenünk a http://www.moddb.com/mods/calradiaimperialage/downloads oldalról, és a kitömörített mappát bemásolnunk a Warband Modules könyvtárba. Azzal mindenképp számoljatok viszont, hogy a mod képes időről időre összeomlani, és a hotfixek nem jönnek olyan sűrűn, mint egy bolti játék esetében, illetve a korai warbandes tapasztalatok nem sokat érnek az újkor háborúinak világában.

Battle of Europe

1521-et írunk, helyszínünk pedig a valós Európa, melynek gazdasági helyzetét alaposan felborította az amerikai kontinensekről beáramló arany. A délnyugati országok hirtelen meggazdagodása súlyos inflációt okozott, ami agresszív terjeszkedésre sarkallta a többi államot is, beindítva ezzel a gyarmatosítás korát. Eközben viszont a Közel-Kelet is forrongani kezdett, és a Török Birodalom épp gőzerővel kebelezi be a keresztény világot. A Battle of Europe egy gyönyörű modifikáció, amiben te, azaz a játékos döntheti el Európa sorsát, természetesen a totális realizmus jegyében. Várostromok, kezdetleges tűzharcok, nehézlovasság és korabeli nemzetek véres küzdelmei – ezt kínálja nekünk ez a már befejezett csoda, amit a http://www.moddb.com/mods/battle-of-europe/downloads linkről tölthettek le. A telepítés pofonegyszerű, csak be kell másolni a mod kitömörített mappáját a Warband Modules könyvtárába, és az indítóképernyőn kiválasztani a Battle of Europe-ot. Az alkotók még egy Windows XP-re írt javítással is készültek.



The Last Days

Vagy teljes nevén The Last Days of the Third Age of Middle-earth, és ezzel szerintem mindent el is mondtunk. Bizony, egy Gyűrűk ura modról van szó, ami talán a lista legkidolgozottabb rajongói alkotásának mondható. A The Last Days feltelepítése nemcsak a jófiúk oldalát teszi elérhetővé, hanem akár Szauron emberiségpusztító hadjáratának is részeseivé válhatunk, hogy uruk-hai sisakban feszítve essünk neki a feminin tündéknek vagy a túlkoros, de magukat pofátlanul jól tartó nemesembereknek. A The Last Daysben lemodellezték teljes Középföldét, olyan sok saját tárgyat, fegyvert és felszerelést pakolva így a játékba, hogy hobbit legyen a szőrös talpán, aki mindegyiket számba tudja venni. A játék elején fajt is választhatunk magunknak, amely tulajdonság természetesen később jó és rossz dolgokkal egyaránt jár, és részt vehetünk az emberiség utolsó háborújának nagy csatáiban is, méghozzá egy teljesen átírt stratégiai rutin kiismerése által, mely szintén a könyvekben olvasható leírások alapján működik. Ha mindez még nem lenne elég, saját animációk, elképesztően szép zene, részletgazdag objektumok tömkelege és persze autentikus Gyűrűk ura hangulat igyekszik meggyőzni bennünket arról, hogy a The Last Days bizony egyike a kötelezően kipróbálható modoknak. A letöltésért látogassatok el a http://www.moddb.com/mods/the-last-days/downloads linkre (felraktuk a DVD-re is), telepíteni pedig úgy kell, ahogy az itt szereplő többi modot is.

A Clash of Kings

Manapság még a szomszéd nagymama is Trónok harca lázban ég, így szinte kötelező, hogy bemutassunk egy olyan modot, ami az ismert fantasyregények és tévésorozat alapján készült. A Clash of Kings ráadásul nemcsak meglovagolja a hálás témát, de alaposan ki is aknázza a benne rejlő potenciált. A pályát a fejlesztők lecserélték Westeros földjére, sőt, még Essosba is ellátogathatunk. 20 egyéni frakcióhoz csatlakozhatunk, 1000 modos tárgyat találhatunk meg, trónok harcás zsoldosokat állíthatunk az oldalunkra, utazhatunk a tengeren, gyönyörködhetünk a döbbenetesen felújított grafikában… huh, mély levegő! A Clash of Kings igazán durva csomag, a regényfolyam olvasói el lesznek ragadtatva tőle, és ha nem lenne a listán a The Last Days, valószínűleg a legjobb moddá avathatnánk, amit a Warband valaha látott. Számtalan helyszínt modelleztek le pontosan a fejlesztők, bejárhatjuk Királyvárat és Viharvéget, na meg persze élhetjük az életünket semmirekellő westerosi parasztként is, akinek az élete még egy csótányénál is kevesebbet ér a hatalmasok háborújában. Ha pedig követitek a küldetések vonalát, találkozhattok Daenerysszel és Tyrionnal is többek között. Hogy mégis mi nincs akkor a Clash of Kingsben? Nos, mivel az alapjáték is mellőzi a mágiát, ezért sem varázslat, sem pedig sárkányok nincsenek a modban, sőt, a White Walkerek is kimaradnak a buliból, igaz, ettől függetlenül csatlakozhatunk a Fal őrzőihez. A Clash of Kings mod a http://www.moddb.com/mods/a-clash-of-kings/downloads linkről tölthető le (de a DVD-n is fent van), telepítése pedig ugyanúgy megy, mint a többi mod esetében.

A MICROSOFT FELVÁSÁROLTA A MOJANG STÚDIÓT, ÉS VELE AZ EGÉSZ MINECRAFT FRANCHISE-T

Játékvilágbeli forradalom ment végbe szeptember közepén: a Microsoft felvásárolta a svéd Mojang AB-t. Ha esetleg nem mondana semmit a név, a 2009-ben alapított Mojang az a stúdió, melynek zászlaja alatt megjelent a Minecraft, minden idők egyik legsikeresebb játéka, a korai hozzáférési hullám elindítója, atyja, Markus „Notch" Persson szerelemgyereke.

A Minecraft hollywoodi filmeket idéző sikertörténet: már a kiadását követő hetekben elképesztő népszerűségre tett szert, amit a modern kor eszközeinek – de főleg a YouTube-videóknak –, illetve a 2010. júniusi alpha-frissítésnek köszönhet. Ez volt az, amely lehetővé tette Perssonnak, hogy otthagyja addigi munkáját, és teljes időben a Minecraft fejlesztésével foglalkozhasson. A közösség ezt a pénztárcája kinyitásával hálálta meg: a Minecraft kevesebb mint egy hónappal a bétaváltozat megjelenése után, 2011 januárjában már túl volt az egymillió eladott példányon (mindezt kiadó nélkül!), és onnantól fogva valóságos pénznyomdaként működött, havonta több százezer eurónyi bevételt termelve, alkotóit milliomossá téve. A Minecraft jelenleg 54 millió eladott darabnál jár, hordozható készülékeken és konzolon is új rekordokat állítva fel – az Xbox 360-as változat 12 millió példányban fogyott, a tabletes/mobilos Pocket Edition 24 milliót számlál.

Maga Persson már évek óta nem foglalkozott a Minecrafttel: a „végleges" változat megjelenését követően átadta annak fejlesztését kollégájának, Carl Mannehnek, ő maga pedig apróbb, nem a Mojang portfólióját erősítő kísérleti projektekbe vágott. A legígéretesebb a 0x10c lett volna, amely egy sandbox sci-fi játéknak készült, kidolgozott online világgal, fejlett gazdasági rendszerrel, egy működő és programozható virtuális számítógéppel. Bár maga az alapötlet kifejezetten zseniálisnak tűnt, Notch alkotói válságba került, és kevesebb mint fél év fejlesztés után jegelte a játékot. Helyette viszont befejezte a Scrolls című, közepesen sikeres kártyajátékot.

Unatkozni persze nem unatkozott, és más játékokról is őszintén megmondta a véleményét. Hihetetlenül kedves, nyitott személyisége, elképesztő jólneveltsége okán minden idők egyik legkedveltebb videojáték-fejlesztője, akit a siker se részegített meg: vagyonának egy jelentős részét kollégái és alapítványok között osztotta szét, előszeretettel támogatott saját zsebből komplett játékokat (az Age of Wonders III nélküle sohase jelenhetett volna meg), és képes volt személyes meggyőződései alapján üzleti döntéseket hozni. Az Oculus Rift felvásárlását követően lefújta a Minecraft VR-szemüvegre tervezett verzióját, állítólag már visszautasított egy több mint 2 milliárdos felvásárlási ajánlatot, és a Windows 8 megjelenésekor a Microsoftot is komolyan ostorozta, megkérve a redmondiakat, hogy „fejezzék be a PC tönkretételét". Mint látható tehát, Notch sosem volt a nagyvállalatok kebelbarátja – épp ezért lepett meg mindenkit, hogy a Microsoft szeptember 15-én hivatalosan is felvásárolta a Mojang többségi tulajdonát, és ezzel a csapat, na meg a Minecraft tulajdonosává vált. Az adásvétel döbbenetesen sokba kerül a Microsoftnak: 2,5 milliárd dollárt adnak a svédekért, ami több mint 617 milliárd magyar forintot jelent. Összehasonlításképpen íme néhány felvásárlás a közelmúltból:

- PopCap (vevő: EA): 1,3 milliárd dollár
- YouTube (vevő: Google): 1,65 milliárd dollár
- Instagram (vevő: Facebook): 1 milliárd dollár

Mit kapott ezért a Microsoft? Gyakorlatilag mindent: a Minecraft összes jogát (beleértve a konzolos és okoseszközös átiratokat), és a PC-s Scrollst. Az alapítókat viszont nem: Notch, Carl Manneh és Jakob Porser távoznak, és egyelőre nem tudni, mi lesz a többiekkel. Maga Notch azért megszólalt az ügyben: ezúttal sem a pénz motiválta, egész egyszerűen csak elege lett a nyomásból. Nem tartja magát befektetőnek, vezérigazgatónak, csak egy „kocka programozónak, aki szereti, ha leírhatja a véleményét a Twitteren". Egyetlen lehetőség volt kitörni a siker börtönéből: az, ha eladja az egész céget, és nem csak névleg távolodik el a Minecrafttől, így a jövőben minden erejét, figyelmét és idejét a saját projektjeinek szentelheti. Úgy legyen!

VÉGLEGES DÁTUMOT KAPOTT A BATMAN: ARKHAM KNIGHT

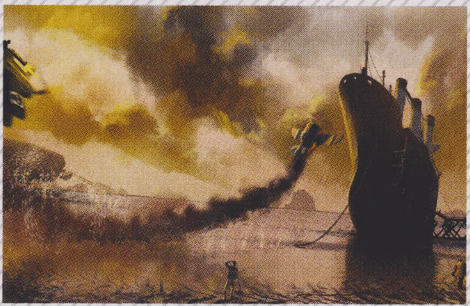
Az eredetileg őszre várt Batman: Arkham Knight a vártnál is többet késik: az Arkham-sorozat következő epizódját még júniusban, vagyis jóval az októberre tervezett debütálás előtt tolták el, annak ellenére, hogy a késésnek még csak előjele sem volt. A PC-re, PlayStation 4-re és az Xbox One-ra tervezett akció-kalandjáték persze csak jól jár az extra idővel – a Rocksteady feltehetően megközelítőleg se szeretne annyira bugos, már-már játszhatatlan játékot kiadni, mint amilyen a másik istállóból érkezett Arkham Origins volt. De meddig kell még rá várni? 2015. június 2-ig, ekkor jelenik meg ugyanis világszerte Batman következő kalandja. A távoli megjelenés miatti szomorkodást egy extrémen limitált mennyiségben érkező különleges verzió igyekszik enyhíteni. A „Batmobile Edition"-nek hívott luxuskiadás döbbenetesen sok pénzbe, 170 fontba kerül, ezért cserébe viszont minden Batman-rajongó álmát kielégíti: a csomagban egy 80 oldalas, színes, fantasztikusan festő művészi album, az Arkham Knight-képregény 0. epizódja és exkluzív skin található. És ez még nem minden, elvégre nem véletlenül kerül ennyibe a pakk: az egyedi fémdobozba bújtatott játék mellé egy komplett Batmobil-szobor is jár, úgyhogy már el lehet kezdeni dugig tölteni a malacperselyt, mert ha egyáltalán érkezik belőle Magyarországra, azért nagyon-nagyon sok pénzt fognak kérni. De hát pont ez kell a gyűjtőszenvedélynek, nem igaz?

JÖVŐRE IS ÚJ SAINTS ROW

A Saints Row-sorozat elképesztő tempóban bővül, és bár a számszerűsített ötödik rész még várat magára, jövőre sem maradunk lila dildók és politikailag inkorrekt viccek nélkül. A Volition csapata most épp a Saints Row: Gat Out of Hell című önállóan futtatható kiegészítőn dolgozik, melynek története a címnek megfelelően a túlvilágra kalauzolja el a rajongókat. Mivel a Főnök érthetetlen módon a pokolra került, Johnny Gat és Kinzie alászállnak a démonok és az öreg vasvillás birodalmába, hogy visszahozzák szeretett munkaadójukat. A helyszín egy Steelport méretének nagyjából felével egyenértékű, alvilági város lesz, hősünk pedig démonszárnyakkal röpködhet ide-oda, hogy bibliai hatalommal bíró fegyverekkel mutasson jó példát a pokolfajzatoknak. A program január 27-én fog megjelenni, 20 dollár (euró?) körüli áron.

A BLIZZARD LELŐTTE A TITÁNT

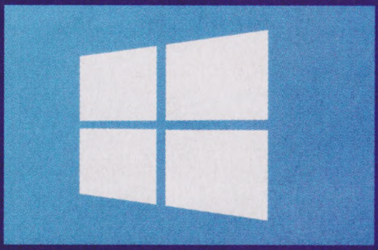
A Blizzard éveken át dolgozott a WoW utódjának szánt, Titan munkacímű MMO-projekten, de sajnos a játékot már soha nem fogjuk tudni kipróbálni, ugyanis szeptember végén leállították a fejlesztést. A szűkszavú sajtóközlemény pár kiszivárgott infó követte, melyek szerint a Titan egy online shooter lett volna, amiben a játékosok egy idegen inváziót épphogy túlélő Földön harcolnak a hatalomért, különböző frakciókba tömörülve. A Blizzard ambiciózus terve az volt, hogy a játékosok egy teljesen hétköznapi életet éljenek, azaz dolgozzanak, barátkozzanak, utazgassanak a játék sci-fi világában, a küzdelmeket pedig egy alternatív síkon belül bonyolítsák le, opcionális formában. Sajnos azonban a munka túl sok erőforrást emésztett fel, így a Blizzard kénytelen volt pontot tenni fejlesztés végére. Kár.



OKTÓBERI VÁRÓLISTA

- F1 2014 (10. 17. | PC, PS3, X360)
- CIVILIZATION: BEYOND EARTH (10. 24. | PC)
- FARMING SIMULATOR 2015 (10. 30. | PC)
- LORDS OF THE FALLEN (10. 31. | PC, PS4, XONE)

■ A Konami bejelentette, hogy mind a Metal Gear Solid V: Ground Zeroes, mind pedig a Metal Gear Solid V: The Phantom Pain megjelenik PC-re, méghozzá steames változat formájában. Utóbbi játék – azaz a teljes értékű MGS5 – nem sokat várat magára, valamikor 2015 folyamán készül el, de a bevezetőnek szánt Ground Zeroes már december 18-án debütál PC-re, így lesz időnk visszarázódni az ismert sorozatba.



■ Nem elsősorban játékos hír, de említést érdemel, hogy a Microsoft bejelentette a Windows 10 nevű új operációs rendszert, amiben visszatér a Start menü, a keresés, a rendszer testre szabható lesz, valamint bemutatkozik a DirectX 12 API is. Bár a végleges változat csak 2015-ben várható, a próbaverzió már ingyenesen letölthető az insider.windows.com címről.

■ A finn Bugbear egyik napról a másikra átnevezte a Next Car Game-et: az új cím Wreckfest lett, ami egy tömegkarambolba torkollott autóversenyt jelentő, amerikai szleng kifejezés. A címváltást nem verte nagydobra a csapat, mint ahogy az online multiplayer funkciók implementálását sem, melyek egyébként nagyon jól sikerültek, és pár apró technikai nehézségtől eltekintve jól reprezentálják a játék fejlesztési irányát.

■ Hivatalossá vált, hogy január 27-én jelenik meg a GTA V PC-s változata, egyedüli átiratként csúszva át a jövő évre. Kárpótlásul a PC-s port kap egy részletes videoszerkesztőt, hogy látványos filmeket vághassunk össze a kalandjainkból, illetve azt beszélik, hogy beépítésre kerül egy opcionális belső nézet is, mely nemcsak az autókban ülve, de gyalog is működni fog – igaz, utóbbit a fejlesztők nem erősítették meg.

RADAR ALATT

GANG BEASTS

[ÍRTA CHRIS] **Gyakorlatilag megvettek kilóra, mikor annak idején első alkalommal kipróbáltam a Gang Beasts korai hozzáférésű változatát. Úgy vihogtam játék közben, mint egy óvodás, pedig a stílus olyan messze áll tőlem, mint ide Jeruzsálem.**

Ha a verekedős játékról beszélünk, akkor mindenkinek azonnal a Mortal Kombat, a Street Fighter vagy esetleg a Tekken ugrik be. Elképzelni sem tudunk olyan bunyós programot, amiben ne roppannának a gerincek, szakadnának le végtagok, vagy beleznék ki egymást a szereplők két ultra-kill között. Pedig a stílus nem mindig erről szól, igenis léteznek olyan alkotások, melyek vér és komolyabb erőszak nélkül szórakoztatnak. Ilyen például a Gang Beasts.

NA, KI A KIRÁLY?!

Címe ellenére a Gang Beasts nem egy csoportszex-szimulátor, hanem egy gumiemberekből álló verekedős játék, aminek fogai közé. Megijedni nem kell, vér nincs a játékban; emberkéink teste zselészerű anyagként viselkedik minden esetben.

GUMICUKROT TESSÉK!

A Gang Beasts egyszerű játék képét festi, erről azonban szó sincs, ugyanis egy komoly, rengeteg apró részletre odafigyelő fizikai motor lapul a program mélyén. Az Early Access változatban kilenc pályát találunk, melyek mindegyike más-más környezetben igyekszik bemutatni a motorban rejlő lehetőségeket. Egyszer bokszringben kell küzdenünk, ahol a pályakötél a newtoni szabályoknak engedelmeskedve lesz ellenség vagy barát, máskor pedig egy épület oldalán található, összevissza himbálózó ablaktisztító kosárban kell egymásnak esnünk. A helyszíneken a legtöbb tereptárgy mozgásba hozható és valamilyen úton-módon felhasználható a bunyók során is, természetesen mindezt 3D-ben, ahogy kell.

Annak idején remekül szórakoztunk a techdemóval, de azóta sajnos túlságosan sokat nem fejlődött a játék.

egyelőre a korai hozzáférésű változatát próbálhatjuk ki. Bár a program még messze van a véglegesnek nevezhető állapottól, ettől függetlenül remekül átjön belőle az a páratlan hangulat, ami köré az egészet felépítették. Célunk roppant egyszerű: addig üssük ellenfelünket, míg el nem ájul, majd kapjuk fel és hajítsuk ki a pályáról, lehetőleg egyenesen a metró alá vagy a darálógép

De nemcsak a terep, hanem szereplőink is komolyan veszik a fizika korlátait és szabályait. A verekedések során mindkét karunkat külön-külön vezérelhetjük, valamint megragadhatunk és felemelhetünk mindent és mindenkit. Más játékosok esetében ehhez persze előbb ki kell ütni őket, de a lényeg nem változik: a rongybabaként rángatható, ájult ellenfelek pontosan úgy fognak mozogni, ahogy a valóságban tennék.

KORAI ÖRÖM

Egyelőre persze elég korlátozottak a lehetőségeink a Gang Beastben. Jelenleg csak többszereplős módban játszhatunk, azt is csak egyetlen gép előtt ülve. Nincsenek textúrák a tárgyakon és a szereplőkön, nincs zene, nincsenek értékelhető hanghatások, valamint egyszemélyes mód sem. Persze ez nem jelenti azt, hogy a végleges változatban sem lesznek ilyenek, hiszen a készítők szerint mindezt megkapjuk majd, sőt, jön még kooperatív mód, boss-harcok, fejlődési rendszer és sok más is – a távoli jövőben, valamikor. Addig pedig marad a korai hozzáférésű változat, ami 22 euró kifizetését követően igazolható le a Steamről.

ADATOK

KIADÓ: **Double Fine Productions**

FEJLESZTŐ: **Boneloaf**

MŰFAJ: **beat 'em up**

MEGJELENÉS (BÉTA): **2014. 08. 29. (alfa)**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT: **50%**

STÍLUSMINTA

Streets of Rage 1991 (SEGA)

Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic 2009 (SCEE)

A képek sajnos képtelenek visszaadni azt a káoszt, amit a valós fizika és az óvatlan játékosok találkozása eredményez. A Gang Beats jelenleg a legszórakoztatóbb és legviccesebb lokális multiplayer játék a piacon!

RADAR ALATT

WARLOCKS

[IRTA LOR] **Ha azt hitted, hogy a varázslók nem elég tökösek egy igazán pörgős retró lövöldéhez, akkor itt az ideje, hogy átgondold a dolgot: a Warlocks serege úgy indul hadba a sötét erők ellen, hogy azokat percek alatt pixeleikre kapkodja szét, nem is akárhogy.**

Ami elsőre szembetűnő, hogy a One More Level lengyel csapat játékára tagadhatatlanul erős hatással volt a Risk of Rain, ám a Warlocks ezenkívül számos más helyről merít. Egy olyan pörgős, oldalra scrollozós akció-RPG/brawler, amiben nincs hiány se friss ötletekből, se igényes pixel artból, ráadásul akár barátokkal az oldalunkon is hadba indulhatunk a gonosz vagy éppen egymás ellen.

SÖTÉT KRÓNIKÁK

A sztorimód története nem tartogat túl sok furcsaságot, mivel a fő konfliktust ezúttal is az jelenti, hogy az árnyvilág sötét lényei utat találtak az emberek világába, és gyilkos vírust kezdenek terjeszteni, ami mindenkit megfertőz sötét mágiával. A menekülés egyetlen módja a gonosszal való szembenézés, a szent célért pedig több dimenzión kell keresztülvágnunk a pixelhősökkel. A részben kézzel festett pixel artba burkolt díszletek már az alfa demó alapján is remekül néznek ki: van köztük 1940-es évekbeli Wall Street, romos katedrálisok, ködös mocsarak és indusztriális gyártelep is. Ezekből összesen hat van, és mind saját zenei témát is kapott. A középkori maradványokhoz például hangszeres kíséret, a rombolt senkiföldjéhez pedig glitches elektronika dukál, és a fejlesztők nagy hangsúlyt fektettek a karakterek szinkronjára is. Belőlük összesen tíz van, mindegyikük más-más harcstílussal és négy különleges képességgel rendelkezik, aminek apropója az alkotók rajongása a MOBA műfaj iránt. Az Anya nevű varázslónő például különféle jégalapú skillekkel, a piromániás Jake pedig tűzvarázslatokkal rendelkezik. Található még a sorban sámánnő, közelharcos és más, a fantasy műfajra jellemző archetípus. Ezekből útközben tudunk egyre többet feloldani, ahogy haladunk a történetben, és minél több bosst küldünk vissza a sötét pincékbe, az egyes dimenziók végén.

A fejlesztők lelkesedése határtalan, főleg azé a kar nélkül született vezető programozóé, aki összerakta a játékot.

ADATOK

KIADÓ
One More Level

FEJLESZTŐ
One More Level

MŰFAJ
akció-szerepjáték

MEGJELENÉS
2015 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

Castlevania: Harmony of Despair
2010 (KONAMI)

Risk of Rain
2013 (CHUCKLEFISH GAMES)

A FÉNY NEVÉBEN

A legyőzött sötétségek bendői természetesen mágikus tárgyakat rejtenek: rengeteg fegyver, eszköz fog esni, melyek különböző buildekkel kombinálva más-más játékstílust eredményeznek. A darálás jutalmaként persze az adott karakter fejlődik és szintet lép. A győzedelmes történetet levezényelhetjük egyszemélyes módban, ebben lehet megnyitni új karaktereket, fejlődni és gyűjtögetni, de van lehetőség helyi és online kooperatív játékra is. Ezenkívül versus meccseket is vívhatunk, ami már az akciódús fightingjátékokra hajaz, csak nindzsák helyett varázslókkal csetepatézunk, legfeljebb négyen. A barátok tehát kihívhatók egy kiadós klasszikus deathmatchre is, ami jelentősen növeli a játék szavatosságát.

A Steam Greenlighton már zöld utat is kapott a program, és mire ezeket a sorokat olvassátok, addigra lezárul egy Kickstarter-kampány is. A kitűzött cél 25 ezer dollár, amiért cserébe gazdagabb és szebb tartalmat ígérnek a fejlesztők. PS4-re és Vitára is be van tervezve a Warlocks, az Early Access verziót pedig november 14-én próbálhatják ki a PC-tulajok.

A Warlocks a cikk születésekor még csak egy érdekes Kickstarter-projekt volt, de szerencsére októberre összegyűlt a szükséges pénz. Igaz, a 25 ezer dolláros küszöböt csak éppen hogy átlépték, így PS4 és PS Vita változat egyelőre biztos nem lesz belőle.

Kórház az őrület szélén

[ÍRTA WILSON] **A Surgeon Simulatorról sajnos a magazin hasábjain nem írtunk, pedig még mi is népszerű videókat csináltunk róla az „Ezzel játszunk...” sorozatunk keretén belül. Hiányosságunkat most nemcsak a PS4-es változat tesztjével pótoljuk, de az egyik alkotóval is elbeszélgetünk, ráadásul az illető magyar – Jele Imre, világszerte ismert, BAFTA-díjas játékfejlesztő, és a Bossa Studios társalapítója.**

Miként lett belőled játékfejlesztő, és pontosan mi a feladatod a Bossa Studiosnál?

Kisgyerekkorom óta érdekelt a játékok belső működése, de igazából azt hiszem, a „Kaland, Játék, Kockázat” könyvek indították el a játékfejlesztői karrieremet. Így aztán hihetetlen megtiszteltetés, hogy azon könyvek szerzőjét, Ian Livingstone-t a kollégámnak nevezhetem, hiszen ő cégem, a Bossa Studios tanácsadója. Jómagam a stúdió egyik alapítója és tulajdonosa vagyok, azon belül főleg kreatív ügyekkel és játéktervezéssel foglalkozom.

A Bossa Studiost 2010-ben három ember hozta létre: röviden el tudnád mesélni, hogy indult ez az egész történet, mi motivált titeket arra, hogy saját stúdiót alapítsatok?

A Bossa Studiost Henrique Olifiers, Roberta Lucca és jómagam alapítottuk. Henrique-et ismertem már évek óta, és mindig is egy közösen alapított cégről álmodoztunk. Tudtuk azonban, hogy a jó bornak is kell cégér, ezért fontos volt, hogy egy kiváló marketingest is bevegyünk az alapító csapatba – ezt a szakértelmet hozta Roberta. Tudtuk, hogy maradandó nyomot akarunk hagyni a játékfejlesztés (talán az egész szórakoztatóipar) arculatán, és hogy ezt csak egy saját céggel tudjuk elérni.

Első játékotok, a MonsterMind 2011-ben jelent meg. Hogyan jött az ötlete?

Sok ötlettel rendelkeztünk, így aztán nehéz döntés volt kiválasztani, hogy melyik legyen az első játékunk. Azt tudtuk, hogy multiplayer játékot szeretnénk csinálni. Mind szerettük azt az ötletet, hogy összekeverjük a városépítő és valós idejű stratégiai játékok elemeit. Érdemes megjegyezni, hogy MonsterMindot a ma már hihetetlenül sikeres Clash of Clans kiadása előtt készítettük. Szóval akkor a közösségi játék műfaja még felderítetlen és izgalmas terület volt. Az alaptémát megtalálni a műfajnál már egyszerűbb volt, mert ugye ki ne szeretné az 50-es és 60-as évek B-kategóriás szörnyfilmjeit, ez a játék pedig jó kifogás volt ahhoz, hogy leülhessünk, és ismét végignézzük a műfaj összes nagy klasszikusát.

Miért facebookos játékot készítettetek, miért nem hagyományos formátumút?

Amikor elkezdtük fejleszteni a MonsterMindot, a Facebook egy nagyon izgalmas, hatalmas lehetőségekkel rendelkező platform volt. A felhasználók irdatlan mennyisége miatt különösebb erőfeszítés nélkül lehetett hatalmas tömegeket elérni, és a számuk folyamatosan csak nőtt, köszönhetően a terebélyes barátlistáiknak – az ismerősök látták, ki mivel múlatja az időt, és sokkal könnyebben tudtak rábukkanni az újabb és újabb játékokra. Ráadásul ennek a közösségnek egy jelentős része valami érettebb, „felnőttesebb” élményre vágyott, ahelyett, hogy bárányokat és répákat kínáljon cserére a falán. A MonsterMind ezt az űrt igyekezett betölteni, és azt hiszem, sikerült: hatalmas megtiszteltetés volt, mikor az erőfeszítéseinket BAFTA-díjjal honorálták. Nem tudom, hogy Magyarországon a szélesebb közönség tudja-e, mi az a BAFTA, de röviden ez a játékfejlesztők Oscarja.

Az Egyesült Királyságban a játékfejlesztők között komoly a verseny: az elmúlt évtizedben rengeteg stúdió volt kénytelen lehúzni a rolót, kicsik és nagyok egyaránt. Te hogy látod, milyen most a szigetországban játékfejlesztőnek lenni?

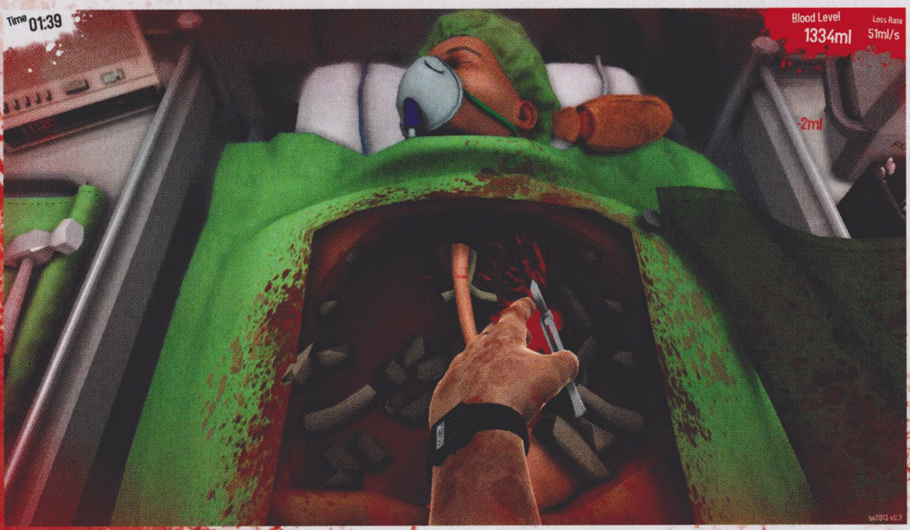
A játékfejlesztés jelenleg mindenhol nagyon nehéz. Rengeteg kiváló játék veszik el a hatalmas dömpingben, és ez sajnos sok csapatot magával rántott, mert egyszerűen nem tudták tartani a tempót a piaci változásokkal. Pedig Angliában komoly múltja van az iparágnak! Ugyanakkor manapság minden eddiginél egyszerűbb játékot készíteni, és azt megjelentetni, terjeszteni: kis szerencsével akár egy ember vagy egy apró indie csapat is hatalmas sikereket érhet el.

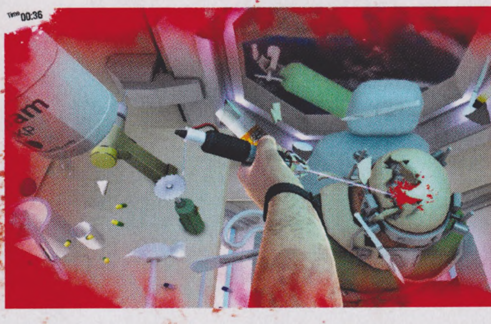
Az Európai Bizottság márciusban végre engedélyezte, hogy az Egyesült Királyságban új adókedvezmények léphessenek életbe, így támogatva a szigetország videojáték-iparát, de ehhez csak szigorú szabályok betartásával lehet hozzájutni. Te hogy látod, működik ott az új rendszer? Ti például jogosultak vagytok a kedvezményre?

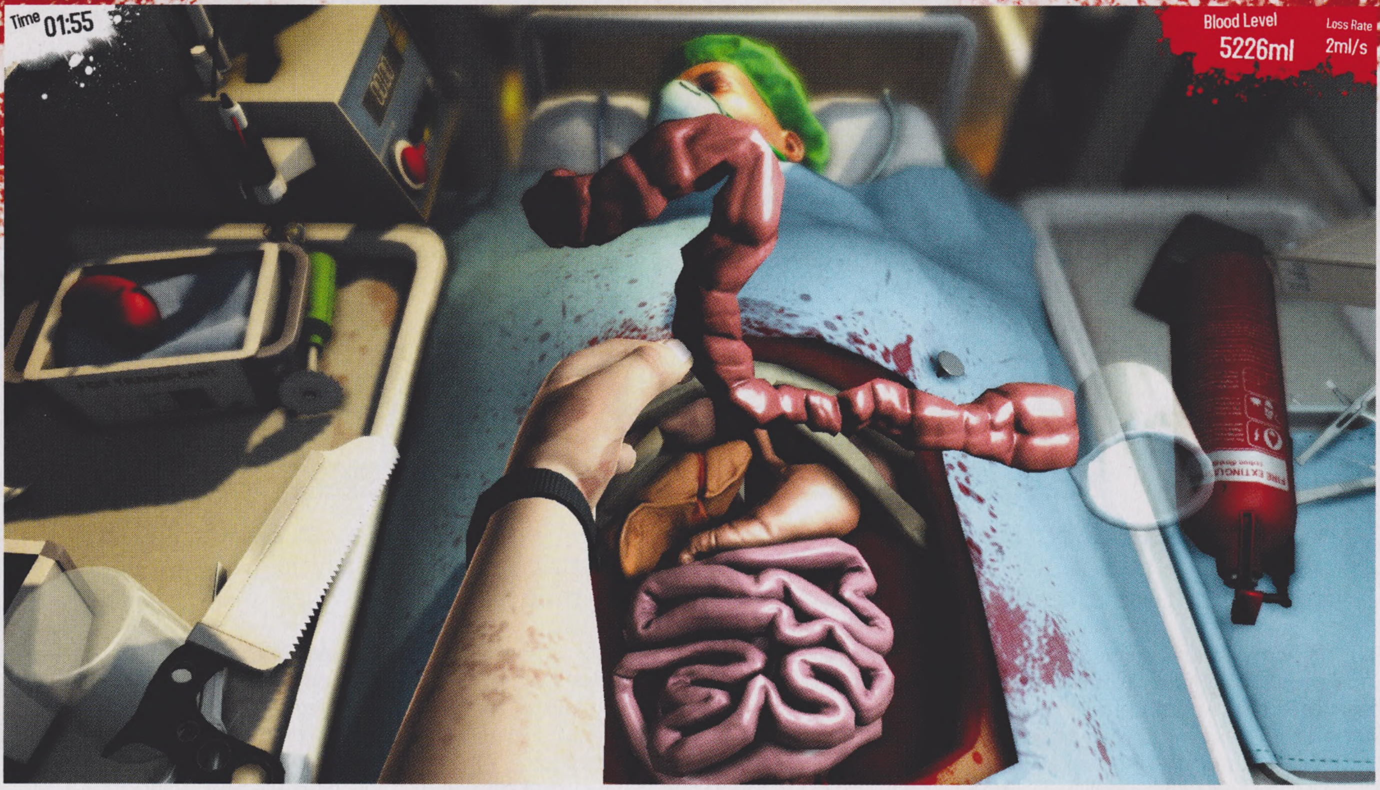
Jobban örülnék, ha ez az új törvény egész Európára érvényes lenne, és nem csak a szigetországra. Ez az adótámogatás hatalmas segítséget jelent, és már jócskán itt volt az ideje: Kanada már több éve működtet ehhez hasonló, elképesztően sikeres rendszert, és emiatt Európa rengeteg tehetséges fejlesztőt, sok befektetőt veszített el. A Bossa Studios számára ez a kedvezmény egyfajta biztonságérzetet ad: az eddigieknél is bátrabbak lehetünk, ha a meglepő, furcsa ötleteinket szeretnénk kész játékra és ezáltal bevételre váltani, anélkül, hogy le kéne rágnunk a körmünket, azon morfondírozva, hogy mi történik akkor, ha esetleg az új ötletünk nem talál egyöntetűen pozitív fogadtatásra.

Mennyire nehéz manapság játékfejlesztőnek lenni? Kaptok elég támogatást és utánpótlást, például az új egyetemi játékkészítő kurzusoknak hála?

Úgy gondolom, hogy semmi sem könnyű, ha jól csinálod, és semmi sem egyszerű, ha igazán közel áll a szívedhez. Minden fejlesztőnek rengeteg







nehézséggel kell megküzdenie, de én személy szerint nem panaszkodhatok, az álommunkámat csinálhatom, videojátékokat készíthetek főállásban. Állami támogatást én nem is várok el, csak azt, hogy észrevegyék az ipar jelentőségét, hogy komolyan vegyék a szakmánkat, melynek éves bevétele a világon már nagyobb, mint amit a film és a zeneipar együttesen kitermel.

Magyar vagy, mégis az Egyesült Királyságban élsz és dolgozol. Próbáltad a játékfejlesztést esetleg itthon is, vagy tervezed, hogy a jövőben megpróbálod? Sajnos mára már eltűntek a tripla-A kategóriás stúdiók, és a Zen Studiost leszámítva már nincs nagy kaliberű magyar játékkészítő cég az országban.

Persze, én is otthon kezdtem, a karrierem legelején a Digital Reality csapatát erősítettem. Néha álmodozom arról, hogy milyen is lenne videojáték-fejlesztéssel foglalkozni Magyarországon, azonban az ország pénzügyi és jogi lehetőségei lehangolóak. Gondolom, mindenkinek megvan a maga ötlete, hogy mi is okozta a magyar játékfejlesztő piac le- majd összeomlását a 90-es évek hatalmas sikerei után: pénzügyi hibák, a szakmán belüli acsarkodás, a kisvállalkozókat ellehetetlenítő politikai döntések biztos nem segítettek, de talán a legnagyobb probléma az volt, hogy sok magyar csapat nem tudott vagy nem akart megújulni akkor, mikor a piac és annak szabályai, elvárásai kezdtek teljesen megváltozni. A tehetség még mindig ott van Magyarországon, és csak remélni tudom, hogy egyszer újra a régi fényében fog ragyogni a magyar játékfejlesztés. Ennek első lépése mindenképp az, hogy az aktív, otthonról dolgozó cégek (főleg a kicsi, független fejlesztők) megkapják a figyelmet, a megérdemelt támogatást mind a sajtótól, mind maguktól a játékosoktól.

A Bossa Studios a legtöbb ember számára úgy ismert, mint a Surgeon Simulator-os csapat, ami egy játékfejlesztői buli, a Global Game Jam alkalmából született, alig két nap leforgása alatt. Hogyan jött a meglehetősen furcsa játék hasonlóan furcsa alapötlete?

Rendszeresen tartunk úgynevezett „game jam"-eket a Bossa Studioson belül. Minden hónapban két teljes napot szánunk abszolúte kötetlen, szabad munkára: mindenki maga dönti el, hogy a 48 óra során min szeretne dolgozni. Ez persze két teljes munkanapot vesz el a cégtől, és nagyon sokba is kerül, de úgy látom, hogy egy vállalkozás se tud igazán sikeres lenni hosszú távon, ha nem ad teret a kreativitásnak. Eredeti és érdekes ötletek nélkül szinte lehetetlen egy kis cégnek sikereket elérnie.

A belső jam nem az egyetlen kitörési lehetőség, számos, ehhez hasonló publikus eseményre is elküldjük az érdeklődő fejlesztőinket. A Surgeon Simulator is egy ilyenen, a Global Game Jamen született – a téma a „szívverés" volt, ehhez kellett összehozni valamilyen játékot 48 óra leforgása alatt.

Hogyan született meg a döntés, hogy a vicces prototípusból „rendes", befejezett, teljes értékű játékot csináljatok?

A Global Game lezárását követően körbemutogattuk a cégen belül az elkészült művet, a Surgeon Simulator első változatát, és a visszajelzések egyöntetűen pozitívak voltak, és egy dolgot emeltek ki mindig: azt, hogy a játék valami elképesztően vicces.

Egyértelmű volt, hogy egy ennyire egyedi és bolond ötletet egyetlen kiadó se merne pénzzel is megtámogatni, úgyhogy tudtuk, hogy csak rajtunk áll vagy bukik a prototípus jövője. A nap végén már teljesen biztosak voltunk benne, hogy csinálunk egy komplett változatot. Nagyon izgalmas pillanat volt, és büszke vagyok, hogy elég bátrak voltunk egy ilyen nehéz döntés meghozásához.

Meglepett, hogy a kiadását követően, gyakorlatilag pár nap leforgása alatt milyen hatalmas sikert aratott a Surgeon Simulator? Szerinted a tucatnyi youtube-os videokészítő és a streamer nélkül, alig pár évvel ezelőtt közel se szólt volna ekkorát?

A csapat nagyon viccesnek találta a játékot, de persze nem tudhattuk, hogy egy szélesebb közönség inkább velünk, semmint rajtunk nevet-e majd. Úgyhogy igazán kellemes meglepetés volt ez a hihetetlen méretű siker – tömegek próbálták ki a demót, a steames „Zöld Út" szavazáson is rekordidő alatt jöttek össze a voksok. Gyanítom, hogy a youtubeosok, a twitteresek, a modern internet segítsége nélkül nem lettünk volna ennyire sikeresek, így igyekszünk minden adandó alkalommal kimutatni a hálánkat azoknak, akik támogattak minket.

Nem szép dolog mások pénztárcájában turkálni, de mennyire nevezhető sikeresnek a Surgeon Simulator, ha az anyagiakat nézzük?

A Surgeon Simulator több mint 1,5 millió példányban kelt el eddig PC-n és iPaden, és a közelmúltban kiadott androidos és PS4-es változat remélem hasonló sikereket ér majd el. Nem panaszkodhatunk, a Surgeon Simulator nagyon jól teljesített és teljesít még mindig. Persze a videojátékok piacán kegyetlen farkastörvények uralkodnak, úgyhogy semmiképp se ülhetünk a babérjainkon.

Megkeresett titeket esetleg valami nagyobb kiadó, hogy dolgozzatok együtt? Esetleg volt szó folytatásról, vagy hasonló játékról?

Remek viszonyt ápolunk a Valve-vel, így megadták az engedélyt, hogy két TF2-es karaktert (Heavy, Medic) a játékba rakjunk, de persze több más cég is megkeresett minket. Hiába volt rengeteg izgalmas ötlet, nagyon sokat vissza kellett utasítanunk – egyszerűen nincs időnk mindennel foglalkozni. A Surgeon Simulator első nagyobb extra tartalma nemrég jelent meg, és már dolgozunk további bővítéseken. És hogy maradunk-e a „clumsimulatorok" műfajánál? Korai még erről beszélni, de van pár ötletünk!

Mit gondoltok azokról a játékokról, melyeket a Surgeon Simulator ihletett, például a Goat Simulatorról, vagy a Propably Archeryről?

Sok "clumsimulator" játék készült a Surgeon Simulator kiadása óta, és persze nagy megtiszteltetés, ha tényleg a mi játékunk inspirálta őket. Persze nem mindegyik minőségi darab, de például az Octodad az egyik kedvenc programom.

[ÍRTA **BULLSEYE**] Első ránézésre az Obsidian Entertainment új tankos MMO-ja csupán a World of Tanks modern változata. Sokaknak persze már ez is elég lenne az azonnali feliratkozáshoz, de úgy tűnik a készítők tanultak a Wargaming hibáiból is.

A látványos és tesztoszteronban fürdő kedvcsináló videók ellenére bőven akadnak kérdések az újabb tankos MMO-val kapcsolatban. Egyik kevésbé jelentős, hogy mit ért ehhez az az Obsidian Entertainment, amely eddig RPG (esetleg bug) gyártásban alkotott csak kiemelkedőt. Bár a kérdés jogos, de ugyanilyen jogos a kétely az új Alien-játékkal kapcsolatban is, amelyet stratégiai játékokra (és szintén bugokra) specializálódott csapat készít, mégis mindenki tűkön ülve várja. Az Armored Warfare esetében a válasz egyszerűbb: mert jó helyről, a tízmilliós játékosállománnyal rendelkező World of Tanksból merítettek ihletet. Ami persze felvet egy fontosabb kérdést: miben különbözik ez egyáltalán a WoT-tól?

MINDEN TÉREN ÚJABB

Az azonnal szembetűnő különbség a korszakválasztás. Míg a WoT-ban (és a War Thunderben) az ötvenes évekbeli harci eszközök a legfrissebbek, az AW-nél ezek lesznek a kezdőtankok. Ezzel a két játék nemcsak hogy békésen megfér majd egymás mellett, de sok WoT-rajongó álmát is valóra váltják, akik régóta könyörögnek a modernebb harckocsikért. Aki imádja a Battlefieldek tankos részét, végre kiélheti magát a légicsapások és tankelhárítók, valamint a tank respawnra való várakozás nélkül.

Sőt, bár az AW ugyanúgy arcade játék, mint ihletadója, de a Battlefieldnél valósághűbb lesz. Még feltűnőbb az eltérő motor használata. Mivel az Armored Warfare alapja a CryEngine, így már pre-alfa változatban is fantasztikusan jól mutat. Ez remekül látszik a harckocsik kinézetén is, ráadásul ez folyamatosan változik a használt felszerelés (kiegészítő páncélzat, rakétavető vagy elhárító stb.) függvényében, és az ígéretek szerint a sérülések is kihatással lesznek a külsőre. A CryEngine másik nagy előnye, hogy több processzormagot is képes használni, így ez az extra látvány nem feltétlenül igényel sokkal erősebb gépet, mint a legendásan optimalizálatlan WoT.

> **Már a War Thunder is fantasztikus WoT-konkurens volt, de ez még annál is nagyobbat szólhat.**

A virtuális óra előretekerése azonban némi hátránnyal is járt: szinte teljesen eltűnnek a történelmi összecsapásokra emlékeztető térképek. A sivatagi pályákon ugyan összefuthatunk néhány valóságosabbnak tűnő helyszínnel, de mivel komolyabb tankcsaták szerencsére viszonylag ritkák voltak a világ többi részén, ezért a pályák nagy része elképzelt konfliktusokra, vagy a hidegháborús haditerveire épül. A modern időknek megfelelően nem országokat képviselünk, hanem egy katonai szolgáltató céget (PMC), amely jó pénzért hajt végre harci küldetéseket. Ennek előnye, hogy bármely nemzet felszereléséből válogathatunk, mindenhonnan a nekünk legjobban tetszőt kiemelve. Emiatt a fejlődési fa is változhat – jó eséllyel nem a nemzeteknek, hanem az egyes tankosztályoknak lesznek külön csoportjai. Ezzel a legénység is jobban cserélhető lehet, de mivel ők a tervek szerint folyamatosan fejlődhetnek, még számíthatunk kisebb korlátozásokra. Örömteli lenne, ha ezt az elemet inkább a War Thunder alapján képzelnék el a készítők, ahol a képzettséget megtartják az embereink.

ADATOK
KIADÓ **My.com**
FEJLESZTŐ **Obsidian Entertainment**
MŰFAJ **akció-MMO**
MEGJELENÉS **2015**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT **60%**

STÍLUSMINTA
World of Tanks 2011 (WARGAMING)
War Thunder 2012 (GAIJIN)

ÉLVEZETESEBB CSATÁK

A PvP összecsapások alapelve nem változott – két csapat kivonul a harcmezőre, és szitává lövik egymást. Hogy pontosan hány fő mérkőzhet így meg, azt még nem döntötték el a készítők, és vélhetően nem is fogják a zárt béta végéig. Természetesen lesznek bajnokságokra szánt kisebb csoportok, a játék gerincét adó, véletlenszerűen összeválogatott csapatok ütközeteiben pedig egyelőre 10-30 fő közöttiek a tervek. A végső döntést a tesztidőszak tapasztalatai alapján hozzák majd meg, de könnyen lehet, hogy több változat is játékban maradhat

Hóval borított helyszín ebben a játékban is lesz, megnehezítve ezzel a tankharcosok sorsát.

Tankosztályok és feladatkörök

MBT	Könnyű harckocsik	AFV	Páncélvadászok	Önjáró tüzérség
A Main Battle Tank, azaz közepes és nehéz harckocsi a klasszikus tank, ami stílszerűen tankol, azaz előremegy és felveszi a sebzést, ha kell, a páncélja és az életereje ennek megfelelően nagy, akárcsak a sebzése, de viszonylag lassú, így támogatásra szorul.	A könnyű harckocsik lényegesen kevésbé páncélozottak, de még mindig harckocsik, ehhez illő külsővel, és ami a fő, löveggel. Szemtől szembeni harcra nem ajánlottak MBT-k ellen, de gyors átkaroló műveletekre remekül beválnak a nagyobb sebességük miatt.	A páncélozott harci járművek (Armored Figthing Vehicle) a legkisebb és legmozgékonyabb gépek, minimális páncélzattal, esetenként lánctalp nélkül. Fegyverzetük gyakran kis kaliberű, de hátbatámadásra így is alkalmasak, ahogy felderítésre is.	A páncélvadászok a játék mesterlövészei, erős és pontos löveggel vagy irányított rakétákkal, ám csekély páncélzattal, amit mobilitásuk ellensúlyoz. Kérdés, mennyire lesznek láthatatlanok ebben a játékban.	Sokak nagy bánatára az önjáró tüzérség sem maradt ki a játékból, sőt a modern változata halálosabb, mint valaha. Éppen ezért várhatóan az „istennézet" korlátozásával fogják egy kicsit nehezíteni a használatát, és a számukat is behatárolják.

A helyszínek, a modern járművek eszelősen jól néznek ki, pedig az Obsidian még csak hasonlót se csinált soha!

különféle méretű térképekre, és eltérő küldetéstípusokra. A pályák mérete is nő a gyorsabb és nagyobb látótávolságú tankok miatt, de mivel a motor nem korlátozza a megjelenítési távolságot, ez csak változatosabb terepet és tereptárgyakat jelent. Utóbbiak ráadásul mind megsemmisíthetők, az ígéretek szerint egy épület sem nyújthat örök menedéket, ha megfelelő tűzerőt összpontosítunk a lebontására.

A harc alapelemei szintén ismerősek lesznek a WoT-veteránoknak. A tankoknak életereje van, így általában több lövés szükséges a megsemmisítésükhöz, de ha kilőnek bennünket, a csata véget ért számunkra. Különféle lőszereket használhatunk (nem lesz prémium), figyelembe kell vennünk a cél sebességét és a lövedék beesési szögét is, és okozhatunk modulsebzéseket. Az igazi újdonság ezen a téren a játékosok képességalapú összeválogatása, amit sokan évek óta követelnek a WoT-ban. A válogató algoritmusról szinte semmit nem tudni még, de úgy tűnik, hogy nem külön ligák vagy szintek lesznek, inkább a két csapat között fogja igazságosabban elosztani a résztvevőket a rendszer.

NOOBMENTES ÖVEZET

Ha valaki szeretne virtuális tankot vezetni, szinte csak MMO-kban teheti meg. És sokan szeretnének tankot vezetni, de nem tudnak, csapattársaik legnagyobb bosszúságára. Nem véletlen tartják sokan, hogy a WoTban nemcsak a 15 ellenféllel, de saját csapatunk tagjaival is meg kell küzdenünk, és ezen a 2-3 fős szakaszok sem segítenek. Az Armored Warfare a kooperatív PvE képében megtalálta a megoldást a helyzetre. Ha csak néhány barátunkkal játszanánk pár békésebb kört, és nincs kedvünk komolyabban belefolyni a klánok és harckocsizó századok életébe, akkor kicsiny bandánkkal gépi ellenfeleket legyőzve kell végrehajtanunk különféle feladatokat, akár egymásra épülő pályákon is. Ha ez nem lenne elég, kapunk időérzékeny másodlagos küldetéseket, és egyénekre, valamint az általunk vezetett járműre szabott különleges kihívásokat.

Sőt, a Levolution marketingsikerét megirigyelve némelyik térképre a tervezők becsempésztek bizonyos feltételek teljesítésével aktiválható eseményeket is, amelyek amellett, hogy változatosabbá teszik a küldetéseket, még a pályát is átalakíthatják itt-ott. Amennyiben az ellenfelek számát és mesterséges intelligenciáját megfelelően eltalálják, a co-op küldetések ideálisak lesznek farmolásra, rövid kikapcsolódásra barátainkkal, és idegeink megnyugtatására néhány rosszul sikerült PvP csata után. Bár ez a mód is játszható véletlenszerűen összeválogatott osztagokkal, a komoly teammunka igénye, valamint a trollok miatt ezzel vélhetően kevesen próbálkoznak majd.

MIT VÁRHATUNK?

Ugyan a kiadó az orosz eredetű My.com, ám a játékok frontján már többször bizonyított Obsidian Entertainment neve biztosíték arra, hogy nem kell sérthetetlen, mindent egylövésező orosz tankoktól tartanunk. A játékosokkal való kapcsolattartás is jobb lesz, mint a hasonló játékokban megszokhattuk – bár ez a Wargaming legendásan troll vezetőjének köszönhetően nem kihívás. A menetrend pedig várhatóan ugyanaz lesz, mint a WoT és WT esetében: viszonylag szerény kezdőkínálat harckocsikból és térképekből, és folyamatosan bővülő, javuló kínálat hosszú távon. Egyedül az a kérdés, hogy a legismertebb és legkeresettebb harckocsikból melyeket kapjuk meg már az elején, és melyeket tartogatják a későbbi verziókra, vagy próbálják prémiumként eladni. Ez azonban sajnos nem fog egyhamar kiderülni, mert még a zárt béta kezdetéről sincs pontos információ, leghamarabb valamikor 2015 első negyedévében láthatjuk meg, mennyire lesz képes az Armored Warfare megfelelni az igencsak komoly elvárásainknak.

THIS WAR OF MINE

[ÍRTA JOHNBART] A tower defense játékokat kifordító Anomaly-sorozat után az 11 Bit Studios ezúttal a kortárs hadviselést vette górcső alá, persze a tőlük megszokott csavarral: a This War of Mine ugyanis olyan háborús játék, amelyben alig látni katonákat, ismét szembemenve egy olyan elemmel, amit a modern videojáték-fejlesztés során mindenki teljesen másként használ. Ha ennek hallatán például a Spec Ops: The Line ugrott be, az nem a véletlen műve: a lengyel csapat a német kollégákhoz hasonló módon szeretné ábrázolni a háborút, az akció helyett a konfliktus következményeire, és az eddig sohasem mutatott csoportra helyezve a hangsúlyt: az emberekre.

Nem érheti az ötlettelenség vádja az ex-CD Projekt tagok alapította varsói 11 Bit Studiost, első játékukkal, az Anomaly: Warzone Earthszel ugyanis rögtön feje tetejére állították az egész tower defense műfajt (a „tower offense" játékként aposztrofált programban ugyanis a tornyokat támadó agresszor szerepe jutott a játékosnak). A kreatív megközelítés megtette hatását, a játék remek kritikákat kapott, így kíváncsian vártam, hogy mit hoznak ki a srácok a legújabb címükből. Nos, a jelenlegi zárt béta alapján két dolog vehető biztosra: egyrészt, hogy érdekes ötleteknek még mindig nincs híján a csapat, másrészt pedig, hogy minimál költségvetés mellett is sikerült összerakniuk egy olyan depresszív programot, ami a Spec Ops: The Line-hoz hasonlóan sikeresen dekonstruálja a háborút, mint romantizált, kilúgozott videojátékos toposzt.

Nagyon ritka a komoly, igazi problémákkal foglalkozó játék, a This War of Mine ezért hiánypótló alkotás.

KÉT TŰZ KÖZÖTT

A csavar a karakterekből fakad, a This War of Mine középpontjában ugyanis marcona katonák és határozott partizánok helyett a két csapat arcvonala közé szorult civilek állnak. A hátteret egy névtelen kelet-európai ország, az ott zajló polgárháború, és a kormányerők ostromolta, blokád alá vett főváros adja: az épületek romokban hevernek, a közszolgáltatások (vezetékes víz, fűtés stb.) szünetelnek, a tűzharcok miatt a nappali fényben fürdő utcákra kilépni felér egy öngyilkossággal, éjszaka pedig aljas orvlövészek és fosztogató bandák tizedelik a meggyötört lakosságot. E földi pokolban, pontosabban egy elhagyatott bérházban akad össze három (minden indításnál véletlenszerűen generált, egyedi képességekkel bíró) honpolgár, akiket minél tovább életben kell tartanunk.

JÁRULÉKOS VESZTESÉGEK

A feladat tehát adott, annak megvalósítása viszont közel sem egyszerű folyamat, a romok között rejtőző átlagemberekre ugyanis az összes fentebb megfogalmazott fenyegetés közvetett és közvetlen életveszélyt (éhhalált, fagyhalált vagy épp erőszakos halált) jelent. A harcok okán a nappalokat rejtekhelyünkön bújva töltjük, a városba kimerészkedni csupán éjszaka van lehetőségünk (és akkor is csak egy emberrel, a többiek vagy alszanak, vagy őrködnek), ami viszont az ostromlott utcákon leselkedő veszélyek dacára is kötelező. Ennivalót, gyógyszereket és a bérházunk javításához, valamint a túlélést segítő eszközök készítéséhez szükséges alkatrészeket ugyanis főként a közeli füstölgő lakóházak, boltok és közintézmények (óvodák, iskolák stb.) átkutatásával szerezhetünk.

Mondanom sem kell persze, hogy ezek csak a legritkább esetben lakatlanok: hozzánk hasonló, máról holnapra tengődő szerencsétlenek próbálják kibekkelni bennük a háború végét, és sosem tudhatjuk, mire számíthatunk tőlük (bár a térkép szövegesen jelzi, hogy kb. mennyire veszélyesek az emberek egy meglátogatható területen).

ADATOK	
KIADÓ	11 bit studios
FEJLESZTŐ	11 bit studios
MŰFAJ	akció-kaland
MEGJELENÉS	2014 tél
KÉSZÜLTSÉGI SZINT	80%

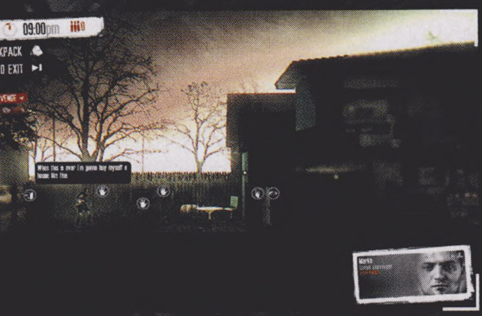
STÍLUSMINTA

Deadlight 2012 (MICROSOFT GAME STUDIOS)

Papers, Please 2013 (LUCAS POPE)

A paletta pedig széles: a rémült nyugdíjas házaspártól a kereskedni kész családokon át a fosztogató-erőszakoló semmirekelőkig bárkivel összefuthatunk éjszaka, az pedig, hogy miként próbáljuk a társaságukban megtölteni hátizsákunkat, csakis rajtunk áll: elcserélhetjük ingóságainkat a számunkra fontos javakra, megpróbálhatjuk ellopni tőlük, késsel vagy pisztollyal felfegyverkezve azonban akár ki is rabolhatjuk védtelen (vagy hasonló gondolkodású) polgártársainkat. Hogy miként teremtjük elő a túléléshez szükséges javakat, csakis tőlünk és a rendelkezésre álló eszközöktől függ: a játék nem jutalmazza a könyörületet, de nem bünteti a lopást és az aljas kifosztást sem (utóbbinál max. a rövidebbet

A napok beosztása a játék talán legfontosabb elem: nem mindegy, hogy mikor hová mész, és ott mit csinálsz – szó szerint életek múlnak rajta.

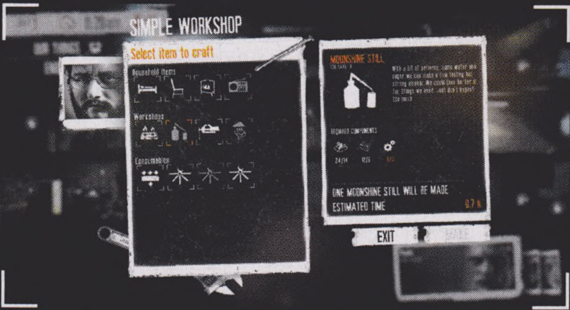


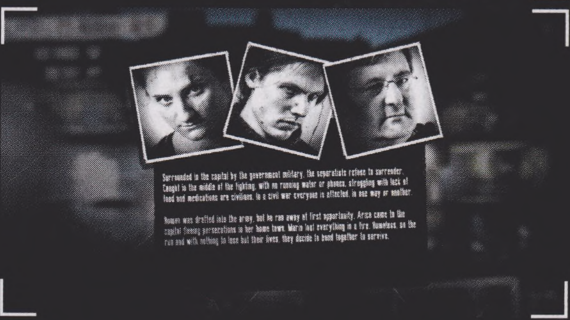
Ez a ház biztos jól szellőzik, de egy ekkora lyuk a falon nem előnyös, ha beköszönt a jéghideg tél.

húzzuk, ha fegyvertelen áldozatunknak van vadászpuskás társa is); a játék mindent a lelkiismeretünkre bíz, csak aztán ne legyünk felháborodva, ha hajnalban visszaérve a többiek azzal fogadják gyűjtögetni küldött karakterünket, hogy őket is megverték és kirabolták, amíg odavoltunk...

OTTHON A HONTALANSÁGBAN

Bár az igazi veszélyek éjszakánként várnak ránk, a nappalok is a túlélésről szólnak, a rejtekhelyünkön eltöltött fázis ugyanis az azt segítő javak megteremtésével telik: ennek alapját a játék kraftolási rendszere adja. Az összegyűjtött alkatrészekből létfontosságú kellékeket készíthetünk (esővízgyűjtőt és vízszűrőt, kályhát és gyújtóst, főzőlapot, a kilőtt réseket betömő palánkokat stb.), gyógynövényeket termő botanikus kertet telepíthetünk, a barkácssarokban munkaeszközöket és fegyvereket rakhatunk össze, míg a szeszlepárlóban lefőzött vodka a cigarettához hasonlóan kiváló cserevalutaként funkcionál.





Rádiót tákolva idejében értesülhetünk róla, hogy mikor érdemes begyújtani a kályhát, vagy hogy a város mely részét érdemes elkerülni, ágyban aludva pedig embereink kipihentebbek lesznek, így éberebben látják el éjszaka az őrszolgálatot. A feladatokat egyébként ajánlott az adott területre specializált polgártársra bízni: főzni a szakáccsal, őrködni a dezertőrrel, éjszaka lopni menni pedig a besurranó tolvajjal érdemes.

Váratlan eseményeknek persze a nappali kraftolós időszak sincs híján: javakkal boltoló civilek, ajándék fával segítő jótékony szomszédok vagy épp bebocsátásért könyörgő menekültek kopoghatnak ajtónkon – utóbbi különösen nagy dilemmát jelenthet, elvégre ne feledjük: minden befogadott sorstárs egy újabb éhes száj, cserébe viszont lehet, hogy egy kiváló ezermester vagy egy remekül tárgyaló üzletember erősíti tovább a csapatot.

SZÜRKE ŐSZ

A fentieket a játék szürke ál-3D-s platformer környezetben tálalja, amit bár különösebben szépnek nem neveznék, hatékonyan aládolgozik a szándékolt hangulatnak: fekete-fehér színvilág, erős kontúrral rajzolt képregényes hatású hátterek, élőszereplős fotók és minimalista HUD jellemzi a vizuális vonulatot, az irányítással viszont az utóbbi (és a tutorial hiányának) ellenére sincs gond, karakterünk mozgatásától a tárgykészítésig majd mindent a bal egérgombbal intézünk. A hangeffektek és a szomorkás zenei aláfestés szintén remek: kéz a kézben jár a nyomasztó vizuális irányvonallal, és sokat hozzátesz a melankolikus játékélményhez.

A technikai front tehát már a béta alatt is sziklaszilárd, de érdekességek azért akadnak: a bevizsgált buildben semmiféle menü nem volt (csak két gomb, az egyikkel a játékot indítottuk, a másikkal kiléptünk), így grafikai és hangbeállításokat nem végezhettem; zavaróbb volt viszont, hogy játékállást sem menthettem egyáltalán. Kilépés esetén így az aktuális eredmények (és karakterek) elvesztek, szóval minden indításkor véletlenszerűen összeállított csapattal kezdhettem újra a megpróbáltatásokat – remélem, ez azért a végleges változatban nem így lesz.

A „HŐSÖK" ODAKINT HARCOLNAK

Furcsa darab a This War of Mine, legnagyobb erőssége ugyanis talán épp abban áll, hogy a szó hagyományos értelmében véve egyáltalán nem szórakoztató. Témája és annak megvalósítása húsba vágóan érett, hangulata nyomasztó, játékmenete pedig nyers, könyörtelen és dísztelen - cicomának nyoma sincs. Minden egyes túlélt nap igazi sikertörténet, ezen túl azonban semmiféle katarzissal nem szolgál, csupán egy egyetemes tanulsággal: ha úgy hozza az élet, az ember bármire hajlandó, hogy életben maradjon. Platformer perspektíva, DayZ-kegyetlenségű túlélőkaland, és Spec Ops: The Line érettségű húsba vágó üzenet – az 11 Bit Studios a legjobbaktól kapta az ihletet.

HOL A HATÁR?

A cikkből gondolom leszűrtétek, hogy a This War of Mine a szórakoztatás helyett az erős üzenetre épít, ennek megfelelően a csapat nagy hangsúlyt fektetett a kutatómunkára, és úgy döntöttek, hogy csak olyan játékelemeket raknak a programba, amelyeknek bizonyíthatóan van valóságalapja. A karakterek közötti interakciók és a kraftolható eszközök ennek megfelelően mind dokumentált alapokon nyugszanak: a csapat elmondása szerint főleg a délszláv háborúk túlélőinek beszámolói gyakoroltak rájuk nagy hatást (nem meglepő hát, hogy a játék indítófájlja KosovoStandalonePC.exe névre hallgat). E hozzáállás egyébként potenciális tabudöntögetést is jelenthet, a fejlesztők ugyanis jelenleg azt tervezik, hogy a játék végleges változatában gyerekek is szerepelnének, akik éppúgy meghalhatnak, mint felnőtt társaik, ha nem vigyázunk rájuk. A csapat persze azt is tudja, hogy hol a határ: a háborúk másik borzalmas velejáróját, a nemi erőszak ábrázolását ugyanis biztosan nem építik be a programba.

WORLDS OF MAGIC

[ÍRTA MIGUEL] VANNAK JÁTÉKOK, AMIKRŐL MÁR A BEJELENTÉSÜKKOR LEHET TUDNI, HOGY NEM LESZ BELŐLÜK VILÁGSIKER. VAN, AMI ROSSZ, ÉS VAN, AMI ANNYIRA JÓ, HOGY CSAK KEVESEN ELÉG ÉRETTEK AZ ÉLVEZETÜKHÖZ. NA, A WORLDS OF MAGIC AZ UTÓBBI CSOPORTBA TARTOZIK.

Annyi cikket kezdtem már úgy, hogy „na lássuk, mit tud a legújabb olyan játék, ami a Heroes of Might and Magic sikerét akarja megismételni", hogy már nem is számolom igazán. A lényeg, hogy a Worlds of Magic is erre készül, bár ezt nem vallják be a készítők. Pontosabban nem ezt vallják be, hanem azt, hogy a fő ihletforrás egy Masters of Magic című játék, amiről most azért nem írok bővebben, mert a Nosztalguruban megteszem pár tucat oldallal odébb. A lényeges kérdés most igazából az, hogy vajon mennyire éri meg akár korai hozzáférésben (vagyis most), akár a megjelenés után (vagyis a megjelenés után) befizetni a játékra. Mármint ha nem a Kickstarteren fizettetek pár dollárt. A WoM fejlesztői 5000 dolláros megvalósulási küszöböt adtak meg, amit a rajongók és támogatók kilencszeresen túlteljesítettek, ráadásul a projektben olyan jól lettek belőve a különböző extra küszöbök, hogy ez a túlfizetés remek bónuszokat, például egységszerkesztőt is hozott.

VETERÁNOKNAK AJÁNLOTT

A játék egyértelműen azoknak készül, akik szeretik a 4X-es játékokat, vagyis ahol a felfedezés (eXplore), a terjeszkedés (eXpand), a talált javak kiaknázása (eXploit), és a többi játékos kiirtása (eXterminate) a cél. Ezen túl azok alkotják a célcsoportot, akik szeretnek elveszni egy összetett játékban. A WoM alapvetően egy körökre osztott, high-fantasy keretek közé varázsolt játék. A hősünkkel lépkedve felfedezzük a körülöttünk lévő világot, a magunkkal cipelt hadsereggel és a rendelkezésre álló varázslatokkal pedig az uralmunk alá hajtjuk a vidéket, általában az ennek ellenszegülő ellenségek felőrlésével. Persze közben arra is odafigyelünk, hogy az elfoglalt várakból összeálló birodalmunk a lehető leghatékonyabb termelőgépezetté váljon.

A pályákat aszerint generálja a játék, hogy mit állítunk be. A hat őselem (tűz, víz, föld, levegő, élet, halál) mindegyike a rá jellemző környezetet alakítja ki. A játék elején el kell döntenünk azt is, hogy melyik varázslónagyúrral szeretnénk lenni: választhatunk előre generált figurák közül, de nekiállhatunk a karakterkészítés hálásan bonyolult folyamatának is. Tizenkét különböző mágiacsoport áll a rendelkezésünkre, megadott pontból gazdálkodva állíthatjuk össze, hogy milyen típusú iskolát szeretnénk majd használni, illetve azokat milyen fokon szeretnénk űzni. A rendszer érdekessége, hogy a megadott pontokhoz szerezhetünk még néhányat akkor, ha bevállalunk pár negatív tulajdonságot is. Ezek közül egyik sem valami eget rengető nehézségfaktorú dolog: rábólinthatunk, hogy hősünk csak ezer aranyat tud magánál tartani egyszerre, vagy hogy az elfoglalt városokban dupla annyi lény pusztul el, mint egyébként, vagy csak simán zsarnokká válunk (a fővárost leszámítva minden más településen komoly esély van a lázadásra – tiszta Éhezők viadala...).

INDULHAT A MENET

Ha összeállt az elszórható pontok mennyisége, jöhet azok szétosztása a különböző területekre; egy-egy szekcióra legfeljebb kilenc pontot adhatunk, és az, hogy hány első, második és harmadik szintű varázslatot tanulhatunk meg a játék elején, attól függ, az adott iskolát hány ponttal erősítettük. Kicsit furcsa lehet ezt anélkül olvasni, hogy az ember látná a felületet, pedig amúgy nem nagy dolog, „élőben" teljesen magától

ADATOK

KIADÓ
Wastelands Interactive

FEJLESZTŐ
Wastelands Interactive

MŰFAJ
4x stratégia

MEGJELENÉS
2014.09.11. (alfa)

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

Eador: Genesis
2012 (SNOWBIRD GAME STUDIOS)

Age of Wonders III
2014 (TRIUMPH STUDIOS)

Mély játékelemek nélkül mit sem érne egy 4X stratégia, de a Worlds of Magic ettől még se válik átláthatatlanul komplexé - így kell ezt csinálni!

Az októberi frissítés több újdonságot is hoz, de a legnagyobb mind közül az orkok bevezetése, megnövelve ezzel az elérhető fajok számát. Ez persze csak a kezdet, hiszen a játék még messze nincs befejezve.

értetődő. A lényeg, hogy csak rajtunk áll, mennyire sokoldalú, de gyenge, vagy összpontosított, de erős karaktert építünk.

Ha mindent elosztogattunk és kiválasztgattunk, végre eljutunk a stratégiai képernyőre, vagyis a világnézetre, ahol mászkálhatunk a hősünkkel. A képernyőn látszanak az olyan alapvető adatok is, hogy az általunk birtokolt városok miből mennyit termelnek (a három nyersanyag az élelem, az arany és a manapont). Ha kicsit körbenézünk a négyzetekből összerakott, de amúgy nyilván szépen kidolgozott térképen, láthatjuk, hogy minden megvan, ami egy HoMM jellegű világba kell. Vannak erdők, folyók, egyéb, a természethez tartozó tereptárgyak, és persze speciális helyek, ahová ellátogatva valamit ügyködhetünk is.

Ami azonban érdekesség: a városok úgy működnek, mint a Civilization települései: a körülöttük elterülő tájtól függ az, hogy mennyire hatékonyan operál a gazdaság és a termelés. Erre épül aztán minden más, a városképernyőre belépve ugyanis nem elég csak rákattintani arra, hogy melyik épületet szeretnénk felhúzni legközelebb: meg kell adni, hogy a város népességének mekkora része dolgozzon ezen, ami egyben azt is determinálja, hogy hányan melóznak parasztként, termelve az élelmet (ha élőhalottakkal játszunk, ez a rész kiesik, de lesz helyette más), vagy épp kutatják a varázslatokat tudósként. Az épületek ráadásul nem azonnal készülnek el, mindegyikhez több környi idő kell, ennek pontos száma pedig a város lehetőségeitől, az építkezésre beállított munkaerő nagyságától, és a korábban megépített építmények bónuszaitól függ. Ez utóbbi szintén fontos: a játékban komoly függőségi viszony van az egyes tákolmányok és minden más között; csak akkor tudunk bizonyos egységekhez hozzájutni, ha az előállításukhoz szükséges egyéb épületek már állnak.

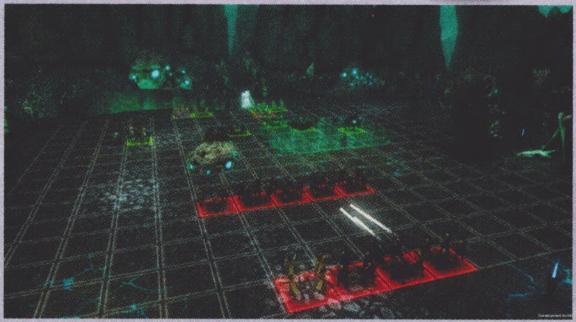
A 4x-rajongóknak elképesztően jó dolguk volt az elmúlt 3 évben, és a Worlds of Magic-nek hála jövőre se fognak unatkozni.

Számszeríjászokat akarsz? Oké, akkor kell egy fűrészmalom, plusz egy fegyvertár.

KI MIT TUD

A WoM fontos része a felfedezés mellett a harc is, azon belül pedig a varázslatok és az egységek. Utóbbiakkal kapcsolatban semmi igazán új dolog nem lesz annak, aki valaha egyetlen olyan játékkal is játszott, ahol egy taktikai térképen kellett egymásnak ereszteni a velünk tartó egységeket és azokat, akik épp az utunkba állnak: mindenki lép a fürgeségének megfelelő sorrendben, és vagy odamegyünk valaki mellé, hogy odasózzunk, vagy a távolból nyilazunk, vagy varázsolunk az ellenség sorai közé. A mágiák eggyel bonyolultabbak. Eleve érdemes odafigyelni, hogy bizonyos bűbájokat nem használhatunk

A WoM egyik legjobb lehetősége, hogy a városok által fizetett adót is mi határozhatjuk meg egy csúszka segítségével. A képlet egyszerű: mi erősebben lépünk a parasztok nyakára, azok meg több aranyat tesznek bele a közös kasszába. Sajnos van mellékhatás is: minél jobban nyomjuk a nép gigáját, annál valószínűbb, hogy fellázad az istenadta, és akkor baj van.



a csatákban, csak a világtérképen vagy a városok közelében. További megszorítás, hogy a hősünk csak a rendelkezésére álló manapontból gazdálkodhat, de ez elég kevés, és lassan töltődik vissza (pontosabban attól függő sebességgel, hogy az erre szolgáló termelési-elosztási beállításokat hogyan adtuk meg). A játék legjobb lehetőségeinek egyike, hogy az Aréna nevű menüpontban mindenféle megkötés nélkül kipróbálhatunk minden egyes egységet, minden varázslatot, és persze ebből fakadóan minden taktikát, ami csak eszünkbe jut.

A Worlds of Magic egyelőre korai hozzáférésű, tehát ennek megfelelően érdemes megvásárolni. A gép például elég lassan pörgeti le a köröket, szóval, ha nagyobb térképen, sok gépi ellenféllel játszunk, érdemes kitalálni, mivel ütjük el két kör között az időt. A játék grafikája is furcsa még picit, bár tény, hogy akkor sem lesz baj, ha a végleges változatban sem lesz szebb: a hangulat és a játékmenet összetettsége, a felfedezhető dolgok bősége bőven kárpótol mindenkit. A végleges verzió csak akkor lehet rossz, ha valamit nagyon eltolnak a fejlesztők, de nem úgy tűnik, hogy ez komoly veszély lenne. A Wastelands Interactive alkotása olyan sikerrel másolhatja le a klasszikusok legjobb elemeit, hogy maga is klasszikussá válhat, ráadásul egy olyan világban, ami nem feltétlenül az összetett játékokról szól. 4X rajongóknak szimplán kötelező!

[ÍRTA **TIKA**] **Immár huszonegy éve, hogy az apró kezek alatt csak úgy hull a pixelforgács, és rendületlenül nyesik settlersék a meseszép erdőket, dagasztják a kenyeret, kovácsolják a vasat. Ám eljött az idő, hogy komolyabb kalandokra induljanak – érkezik a nyolcadik rész.**

Az egykori legenda, a német illetőségű Blue Byte ma már csupán halvány árnyékát mutatja a régi nagyságnak. Ugyan sorozatban készítik a régi klasszikusok – Anno, Silent Hunter, Panzer General – online, alapjáraton ingyenes, de miktrotranzakciókkal roskadásig megrakott verzióit, ám a hajdani átütő sikerekről, mint amilyen mondjuk a The Settlers második része volt, maximum csak ábrándozhatnak. A hetedik epizód, a Paths to a Kingdom például jó játék, de nem remekmű, a Settlers Online, pedig „csak" egy újabb böngészőben játszható, mikrotranzakciós pénznyomda, hogy egy online, mikrotranzakciókkal átszőtt birodalomépítő játék az egyik félidőben, a másikban pedig egy szerepjáték, ahol a népünk hősei megmérkőznek a gonosszal. Ez így első olvasatra gondolom olyan, mint amikor a kezdő kukta véletlenül kettőt lapoz a szakácskönyvben, és a csirkepörköltet felönti málnalekvárral, ugyanakkor volt szerencsém belekukkantani a zárt bétába, és azt kell mondanom, hogy messze nem olyan szörnyű, mint amilyennek látszik.

Nézzük az alapokat! Howard, harmadik e néven (Anteria királya), elküldi alattvalóit egy vad, ismeretlen vidék meghódítására. Jelen esetben ez egy hónapokra vagy évekre elegendő terület, amelyet szektorokra osztottak. Kezdetben egyetlen kastély és némi parlag áll a rendelkezésedre, hogy a szokásos módon elkezd belakni. Házakat teszel le, favágókunyhót, fűrésztelepet, faszénégetőt és így tovább. Igen ám, de minden egyes épület tervrajzát úgynevezett Renown pontokért előbb fel kell oldani, és ilyen pontértéket többnyire csak a küldetések/kalandok teljesítése után osztanak (az arany fokozatú termelési láncokért is jár, de erről majd később).

Egészen biztos, hogy nem ilyen Settlers-folytatást képzeltünk el, de a sorozatra azért ráfér az újítás.

ami a nagy elődök farvizén evezett be a tutiba. Nyilván a düsseldorfi alakulatnak komoly tervei vannak a sorozattal, tehát kétségbeesetten keresik a siker felé vezető új utakat. Lehetne máshogy is keresni, de ama próbálkozás, miszerint egy Settlersben különálló hősöket nevelgetünk, és aztán egy szerepjátékvilágban kalandozunk két városépítő fázis között... nos, ez az én szótáramban bőven kimeríti a kétségbeesés fogalmát.

NEM EZEN NŐTTÉL FEL

Tehát a készülő új Settlers egyik legfontosabb ismérve (tessék megkapaszkodni jó erősen!),

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**

FEJLESZTŐ **BlueByte**

MŰFAJ **stratégia**

MEGJELENÉS **2014 tél**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT **85%**

STÍLUSMINTA

The Settlers 7 2010 (UBISOFT)

The Settlers Online 2012 (UBISOFT)

Elküldöd tehát kalandra a hőseidet, akik az elrabolt gyermek mellett visszahoznak még egy szekérderéknyi zsákmányt, és közben fejlődtek is a sok kaszabolástól. A lényeg, hogy a tulajdonságaik erősítéséhez nyersanyag kell, ennek javát a birodalomépítő rész adja, amelynek meg, minő véletlen, a hősökre van szüksége a fejlődéshez.

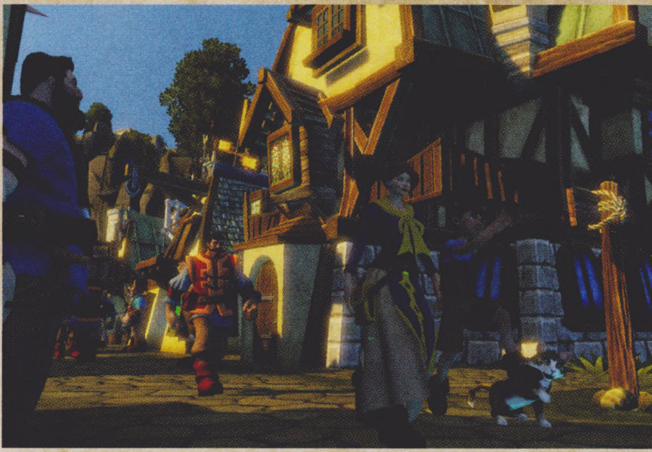
ÖRÖKMOZGÓ BIRODALOM

Az új királyságodban sosem nyugszik le a nap, ugyanis attól, hogy bezárod a játékot, még nem áll meg a termelés, az apró fickók egészen addig hordják a fát, követ és vasat, amíg be nem telnek a raktárak. Ráadásul a böngészős verzióhoz hasonlóan itt sincs restart funkció, tehát bizonyos fokig ez egy megismételhetetlen, nagyon-nagyon hosszú kaland. Tulajdonképpen a kalandszálak töltik ki azt a holtidőt, amikor befordult szemekkel várnánk, hogy összejöjjön az áhított 200 vas, vagy az egyéb soros nyavalya a következő fejlesztéshez. A birodalomépítő rész pedig látszólag követi a régi, jól bevált sémákat, de aztán egy nagyon merész kanyarral gyakorlatilag újraírja a settlersi gazdaság alaptéziseit. A termelési lánc

A látványra nem lehet panasz, messze ez az eddigi legjobban kinéző Settlers-játék.

NAGY KALAND?

A kalandrészt úgy képzeljétek el, mint egy Torchlight/Diablo szeletet, csak kevésbé látványos és profi előadásmódban. Az alapok ötletesek, például minden Champion figurához tartozhat egy kisebb szakasz katona (egyszerre csak egyet lehet megidézni fejenként), akiket az építés részben kraftolhatunk össze, továbbá vihetünk magunkkal katapultot, letehető totemeket, zászlókat, hogy ideiglenesen erősítsék a csapat tulajdonságait. A hősök közös jellemzője a fejleszthető négyféle attribútum (sebzés, állóképesség, életerő és védekezés). A tápoláshoz a szintlépésekért járó tapasztalati pontok és a termelhető, gyűjthető nyersanyagok egyaránt szükségesek. A skillek külön ágon, de hasonlóan fejlődnek, és mindegyik kaszt saját utat járhat be, ahol a pap például gyógyításhoz kötődő képességeket kap, az íjász látványos körbeforgó és sorozatlövő extrákat, a tank meg brutális csapásfajtákat. Ami még érdekes lehet, hogy minden csata után az állóképesség és az életerő visszatöltődik a maximumra, sőt, a halott bajtársak is feléleszthetők, csak legyen legalább egy túlélőnk a szertartásra. Persze, ha mindenki meghal, akkor irány a királyság, és lehet ismét nekifutni némi tápolás, újrafegyverkezés után.



például szó szerint láncot jelent, ahol az egérrel a bányásztelep nyersanyagikonját át kell húzni a bányára, majd a végtermékét átfűzni a kohóhoz, amelynek természetesen van még egy bemeneti pontja, a faszén, amit meg a szénégető-favágó útvonalhoz drótozunk. A dolgozó így tökéletesen szabályozva van, amennyiben pedig sikerül a megadott szintidőn belül előállítania egy bizonyos terméket, akkor az adott lánc megkapja az arany minősítést, mi meg bezsebelhetünk 100 Renown pontot. A siker titka, hogy a távolságok és a gyártási idők szinkronban legyenek, ezért az épületek például szabadon áthelyezhetők, sőt az új helyhez közelítve az is kijelzőre került, hogy másodpercekben mérve ez mennyivel növeli vagy rontja a termelési ütemet. Forró kávéval és egyéb buffokkal is felpörgethetjük a munkatempót, a lényeg, hogy arra az egyetlen pillanatra, amíg megkapjuk a jutalmat, meglegyen a szintidő.

A további szektorok feloldásához, kvázi a terjeszkedéshez királyi engedély szükséges, amely a fejezetekre osztott fejlesztések közé ékelődött be. Ugyancsak ezen a fán találjuk a kalandok többségét – emlékeztek a Renown pontokra, na ezekkel lehet feljebb kúszni az ágakon. A kalandozásra egyébként egy virtuális szekéren indulunk, ergo nemcsak hozunk, hanem viszünk is holmikat – a harc közben segítőként megidézhető katonákat, a varázslöttyöket és bandázsokat például az indulás előtt semmiképp ne hagyjuk a raktárban.

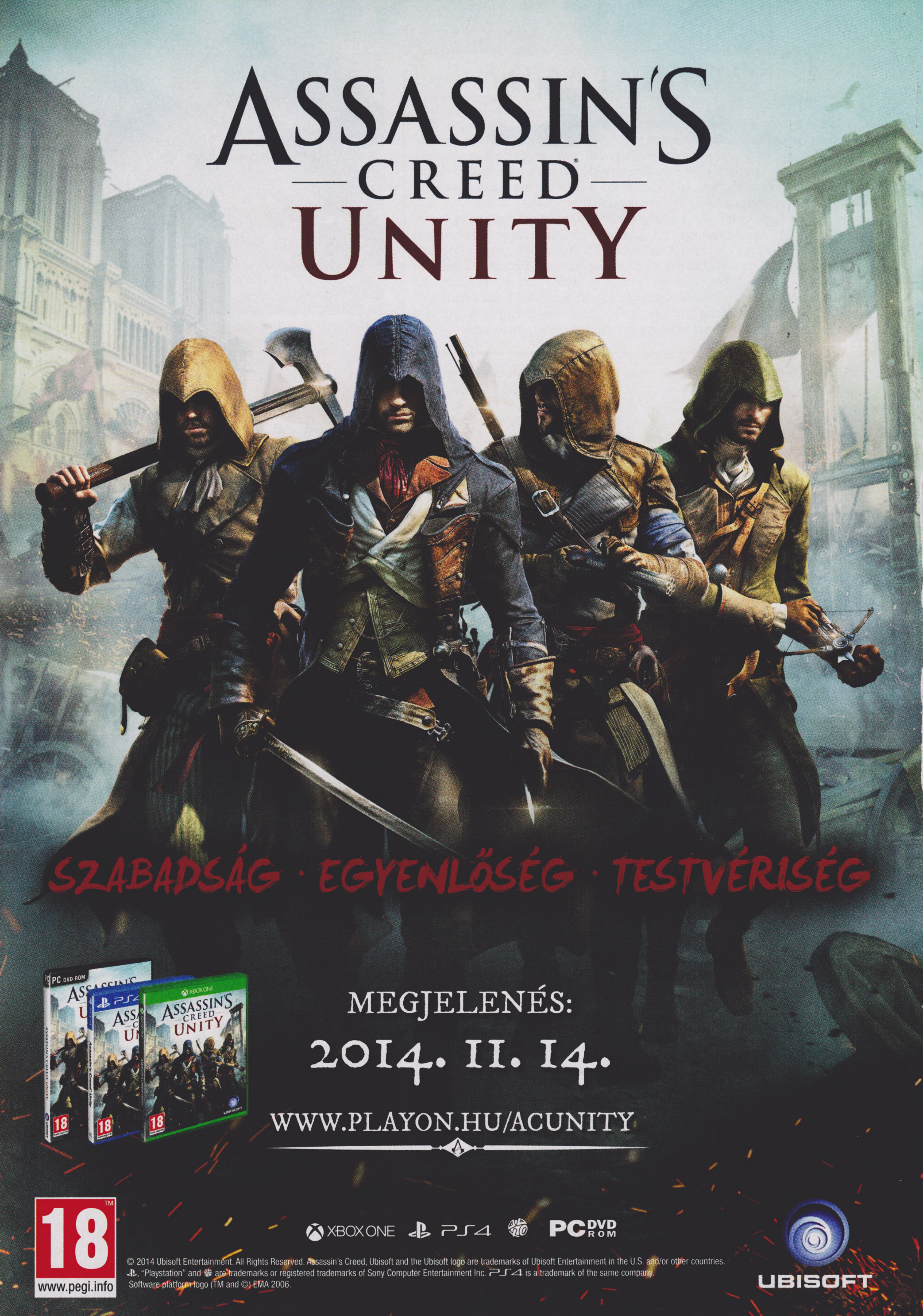
A soros kaland lényegében egy szabadon bejárható pálya, ahol 3-5 fős csoportokban ellenség strázsál, és el kell jutnunk a végpontot jelentő útjelzőig, hasonló hősökkel, mint amilyenek a Warcraft 3-ban voltak. Néha színesedik a történet – jellemző eset, hogy az emberrablók egyikét észrevétlenül követve ellopódzunk a főhadiszállásig, aztán felszecskázzuk a bűnbandát és kiszabadítjuk a túszokat, avagy értékesnek mondott kincsek után koptatjuk a lábunkat bokáig, és közben agyonütjük azt, aki az utunkba kerül. A helyszínek kimondottan változatosak; néha beesik egy kiterjedt farm búzamezőkkel, sőt a havas, befagyott folyóra is volt precedens, és az ellenfeleket is többféle variációban, ráadásul a saját szintünkhöz méretezve kapjuk a nyakunkba. Kezdetben eléggé önismétlő módon történik a póktanyák, farkashordák avagy a századik íjászkardos kupac felszámolása, ám sokat ment a helyzeten, amikor a saját hőseink (lovag, íjász, pap) együtt bandáznak. A játék egyébként jól láthatóan arra van kihegyezve, hogy a barátainkat hívjuk meg egy kis (maximum négy fős) kooperatív mókára, ami egyetlen kattintással kivitelezhető, mert az első fejezettől a nehézségi szint nagyon bedurvul.

A felcsipegethető cuccok elosztása, akárcsak a kasztok közötti egyensúly, korrekt, ámbár a frissen megtalált fegyverektől és páncéloktól konkrétan idegbajt kaptam. Jó lenne tudni, ki találta fel a tizedesvesszős megoldást, mert ha a 3,069% staminát és 2,456% életerőt javító páncélból mondjuk találunk tízet, csak pár tized eltéréssel ide vagy oda, akkor válogatás közben jó lenne az anyukáját név szerint is megemlíteni.

KELL A KALAND...

A fejlesztők szerint nagyjából 50-50% arányt sikerült a két játékmetódus között kialakítani, de egyéni ízlés szerint akár egyikre vagy másikra koncentrálva is tolható a játék. Nos, észrevételeim szerint, ha tetszik, ha nem, muszáj ráfeküdni a kalandozós vonulatra, mert e nélkül nem megy a szekér. Ugyanakkor a birodalomépítésben keresem még a kihívást, hisz egyelőre nincs olyan gazdasági csőd vagy egyéb veszedelem, ami legalább némi körömrágásra okot adna. Persze hónapokra elegendő tartalék van az új épületek, cuccok kibogozásában, és a láncok optimalizálásával is remekül el lehet szöszölni. Látvány szempontjából egyébként épp az utóbbi, a királyság sikerült jobban, az örökmozgó iparosok, feleségek, gyerekek és kutyák halmazra kötelező ráközelíteni, ahogy az épületek is szépek, és a vidék még a magasból is eszméletlenül jól fest. A kalandrész már kicsit szögletesebb – úgy 4-5 év lemaradást tippelek és erős warcraftos inspirációt –, de egyáltalán nem csúnya. Összességében kellemes kis alkotás az új Settlers – persze a marketingrészlegen is rengeteg múlik majd, ugyanis gyanúsan sok a mikrotranzakciós elem a kezelőfelületen, és a most még inaktív Store menüpont is sokat sejtet.

Nem szeretnél az RPG-résszel foglalkozni? Elvileg nem is kötelező. De csak elvileg.


ASSASSIN'S
CREED
UNITY
SZABADSÁG · EGYENLŐSÉG · TESTVÉRISÉG
MEGJELENÉS:
2014. 11. 14.
WWW.PLAYON.HU/ACUNITY
18
www.pegi.info
XBOX ONE
PS4
PC DVD ROM
© 2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
"Playstation" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS4 is a trademark of the same company.
Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.
UBISOFT

TESZTEK

A bőség zavarával küzdve sír a pénztárca, és a padlóra rogyva zokog a szabadidő

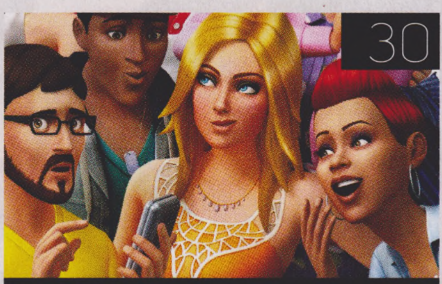
Több árnyoldala is van a nyomtatott sajtónak – élén a hosszú, fura időre kitalált lapzártával, ami kizárja, hogy bizonyos játékok időben férjenek be –, és az uborkaszezon az, amit minden játékos is ismer. Tudjátok, amikor az égvilágon semmi sem jelenik meg, és két kézzel kell kapkodni a játékok után. Na, a szeptembertől decemberig tartó időszak pont nem ilyen, különösen nem az ezredforduló óta, mikor átállt a nagyüzemi termelésre ez a játékiparnak nevezett valami. Éppen ezért eshetett meg az, hogy az októberi szám szó szerint csordultig telt tesztekkel: egyszerűen nem volt olyan főplatform, ahol ne lett volna minimum kétszeres túljelentkezés, így komoly nehézséget okozott kiválasztani, hogy mi férhet be, és hány oldalra. A végeredményt látva talán sikerült minden igényt kielégítenünk: kaptunk autós játékot mindkét fő konzolra, érkezett egy zseniális szerepjáték PC-re, és persze befutottak az évenkénti sorozatok első korai fecskéi is. Abba már bele se merünk gondolni, hogyha az október ilyen volt, mi lesz itt novemberben...

A HÓNAP JÁTÉKA

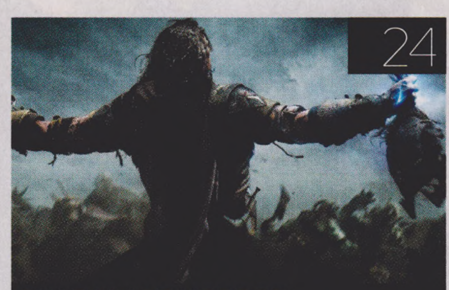
WASTELAND 2

44. OLDAL

52 DESTINY



30 THE SIMS 4



24 SHADOW OF MORDOR

50 INDIE KEDVENC

MERIDIAN: NEW WORLD

69 MEGLEPETÉS

HATOFUL BOYFRIEND

60 CSALÓDÁS

PLANETARY ANNIHILIATION

MIDDLE-EARTH

SHADOW OF MORDOR

[ÍRTA WILSON] **Öt év kihagyás után ismét teljes értékű, dobozos játékkal rukkolt elő az egykoron legendás Monolith, ráadásul két legyet akarnak ütni egy csapásra: az Assassin's Creed nyomdokaiba lépnek, amihez Tolkien világát hívják segítségül.**

Hogy az elvárásoknak maradéktalanul megfelelni egyáltalán nem tudó, 2007-ben indult Assassin's Creed-sorozat nyomdokaiba miért mertek csak annyira kevesen lépni, az igazából nem nagy talány. Új műfajt ugyan nem teremtett a Ubisoft, csupán számos, önmagukban remekül működő játékelemet kovácsoltak össze egyetlen egésszé, mégis több epizód, több év kellett addig, míg ki nem alakult a most már komoly megújulásra szoruló AC-formula – és ez az a tanulóidőszak, amit csak nagyon kevesen vállalhatnak be rajtuk kívül. Egy közepes sikert csak ritkán szokott még az elődjénél is nagyra vágyóbb, sokkal több pénzből, emberből gazdálkodó folytatás követni, különösen abban a sandbox alapú akció-kalandjáték kategóriában, ahol a szokásosnál is nagyobb csapatra, több előkészítésre van szükség. A pénz és az időhiány az, ami miatt annyira kevés AC-utód született: a rendes közlekedésről, az izgalmas városról elfelejtkező The Saboteur nem robbantott kasszát, a Just Cause gyakorlatilag teljesen más irányba mozdult el, és a Batman: Arkham-játékoknak is kellett egy második rész, amíg készítőik le merték hámozni róluk a linearitás korlátait. Éppen ezért volt csak idő kérdése, míg az AC sikereit látva úgy nem döntött egy nagy kiadó, hogy beszáll a versenybe: a staféta annak a Warnernek a kezében landolt, amely hihetetlenül jó érzékkel építette ki videojáték-birodalmát alig pár év leforgása alatt, látványosan csak olyan címeket támogatva, ahol vagy teljesen garantált a siker, vagy a bukással járó következmények annyira kicsik, hogy nem kell több száz ember kirúgásától, a Warner hírnevének bemocskolásától tartani.

Régóta szükségünk volt már egy, a történetet a középpontba helyező Assassin's Creed-szerű játékra. És most meg is érkezett.

ELŐRE A (MAJDNEM) ISMERETLENBE

A meglehetősen hosszú bevezetőből így már kitalálható, hogy a Middle-earth: Shadow of Mordor bizony nem éppen az eredetiségéről lesz híres – utoljára a zseniális Darksiders

A három főellenfél sajnos egyáltalán nem sikerült emlékezetesre, sőt, a játékot gyakorlatilag be lehet fejezni úgy, hogy az embernek igazából fel se tűnik, hogy a történet kulcsfontosságú momentumait tudja épp le, annyira semmilyenek ezek a harcok.

volt az, amit már a kiadása előtt klónnak és nagyipari plagizálónak bélyegeztek. Valamilyen érthetetlen, megmagyarázhatatlan okból ezt a Shadow of Mordor teljesen megúszta, annak ellenére, hogy igazából egyetlen olyan eleme sincs, amit ne máshonnét vett volna kölcsön, vagy módosítás nélkül, vagy csak apróbb változtatásokkal.

Egy valamije azért eredeti: a története és a helyszíne. Nem nehéz kitalálni, a SoM a Gyűrűk Ura világában, Középföldén játszódik, annak is a lehető legkoszosabb, legbarátságtalanabb részén, Mordorban. Ott, ahol a legősibb gonosz székel, ahol nap mint nap orkok milliói születnek és halnak meg, ahol az a természetellenesen selymes hajú, korpától nem szenvedő varázsló is él, akiről már kilométerekről meg lehet mondani, hogy nemcsak a metált szereti, de egyértelműen rosszban sántikál. Ahol Samu és Frodó letudta a maga ultramaratonját, ahol az arachnofóbiások biztos nem éreznék jól magukat.

Szóval a jó és a gonosz világát elkülönítő Fekete kapu mögötti Mordorról van szó, ami mind Tolkien könyveinek, mind Peter Jackson filmjeinek is egyik alaphelyszínét adja. A történet maga is a kettő közé ékelődik: a Hobbit és a Gyűrűk Ura-trilógia közti időszakot töltik ki, mikor Szauron még nem indította el az új háborút, de serege már javában haptákba vágta magát. És ez a sereg az, ami a sztori legelején átküldi a túlvilágra a Shadow of Mordor főhősét, Taliont, a gondori csavargót (máglyára azzal, aki a rangert így fordította), feleségével és gyermekével együtt. Nem egyszerű gyilkosságról van szó, hanem rituáléról: a gaztettet elkövető három fekete númenóriai kapitány Talion és családja feláldozásával azt szerette volna elérni, hogy visszatérjen a halálból egy ősi, elfeledett szellem... akiről aztán kiderül, hogy nem is annyira jelentéktelen figura, sőt. Kár, hogy a sztori legnagyobb csavarját már a kiadás előtt ellőtték (főleg a Season Pass beharangozásakor), de mi inkább tekintsünk el ettől, legyen meglepetés számotokra. Az biztos, hogy Talion maga meglepődött: egyrészt azon, hogy elvágták a torkát, mégis él, másrészt azon, hogy tulajdonképpen halhatatlan, mivel a megidézett szellem beköltözött a testébe. Céljuk innentől fogva

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. IE

FEJLESZTŐ
Monolith Software

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

INFO

A Middle-earth: Shadow of Mordor PC-s változata szeptember 30-án jelent meg, amit október 3-án a PS4-es és az Xbox One-os változat követett. A PS3-as és Xbox 360-as kiadás csak november 21-én esedékes.

Térképmagyarázat cserkészeknek

1 Főküldetés

A történetet előrébb lendítő, a játék sztorijának befejezése felé vezető missziók.

2 Szauron serege

Szauron seregéhez kötődő mellékküldetések, melyek során a Sötét úr katonái mozoghatnak a ranglétrán.

3 Fegyverlegendák

A három fő fegyver (kard, tőr, íj) fejlesztésére szolgáló mellékküldetések.

4 Forge torony

A régiók felderítésére szolgáló torony: ezt megmászva tűnnek fel a térképen az egyes feladatok és ikonok.

5 Artifact

Elrejtett kincs, amely tapasztalati pontot ad, és Középfölde históriájának egy kis szeletét is elmeséli.

6 Ithildin

A tündék legendájának darabkái, melyek a világban szétszórva hevernek.

közös: megtalálni a fekete kapitányokat, rájönni, hogy miért tették, amit tettek, és ha már ott vannak, akkor igazából meg is lehetne őket ölni, mondjuk bosszúból.

IRÁNY MORDOR!

Az ellenséges vonalak mögött, az orkok és más gonosz lények birodalmában ez mondjuk a legkevésbé sem egyszerű feladat tök egyedül, hiszen nincs utánpótlás, nincs ellátmány, nincsenek társak, csak Talion, az önmagában tök erőtlen, amnéziás szellem, és egy feladat. Na meg egy nem éppen aprócska világ. A Shadow of Mordor térképe két nagyobb területből áll, ebből azonban kezdetben csak egy érhető el, és csak a történet felénél lehet átmerészkedni a következő vidékre. Az első pont az a Mordor, aminek elképzeltük: piszkos, poros, sötét, dombokkal, hegyekkel övezett senkiföldje, rengeteg teljesen lerombolt, vagy épp totálisan elenyészett épülettel, és ezek között tanyázó orkok ezreivel. A szám jelen esetben nem túlzó, annak ellenére sem, hogy a képernyőn azért 30-40-nél több egyszerre sosincs, de a háttérországban gyakorlatilag végtelen mennyiségű van belőlük. Maguktól is újrateremnek, de igazán akkor vannak sokan, ha valamelyikük riadót fúj, és megérkezik az erősítés.

Van miből: a Shadow of Mordor legfontosabb és egyetlen egyedi eleme a Szauron Seregének hívott rendszer, amely egy kapcsolati hálóból áll – ezek azok a fontos, nevesített orkok, akik összefogják Mordor katonáit. Négyféle van belőlük: a Katona a legáltalánosabb fajta, ők a ranglétra legalján vannak; ha meg tudják ölni Taliont, vagy egy felettük lévő riválisukat, előrébb lépnek, és Kapitány válik belőlük. A Kapitányok uruk harcosok, akik egyrészt a Katonák felett regnálnak, másrészt mindenáron feljebb akarnak jutni, Testőrré válva, védelmezve a Hadurakat. Hadúrból mindkét területen ötöt találunk: őket a legnehezebb legyőzni, hiszen a csatába mindig több Testőrrel mennek, és persze az oldalukon ott van még 20-30 sima, ágyútölteléknek használt ork is.

De miért is fontos Szauron Serege? Mert Talion csak úgy érheti el a célját, ha meggyengíti és összeroppantja az ellenség haderejét. Ez persze totálisan nem kivitelezhető: amint Talion padlót fog (végleg meghalni nem tud, de pár órára kiesik a világból), a ranglétra átrendeződik. Az ork, aki megölte Taliont, azonnal előrébb lép a szamárlétrán, és a többi üresen álló posztért is megindul a harc az orkok között. A Katonák és

MINTHA MÁR LÁTTUK VOLNA...

A Shadow of Mordor szinte minden eleme ismerős.

BATMAN: ARKHAM-SOROZAT

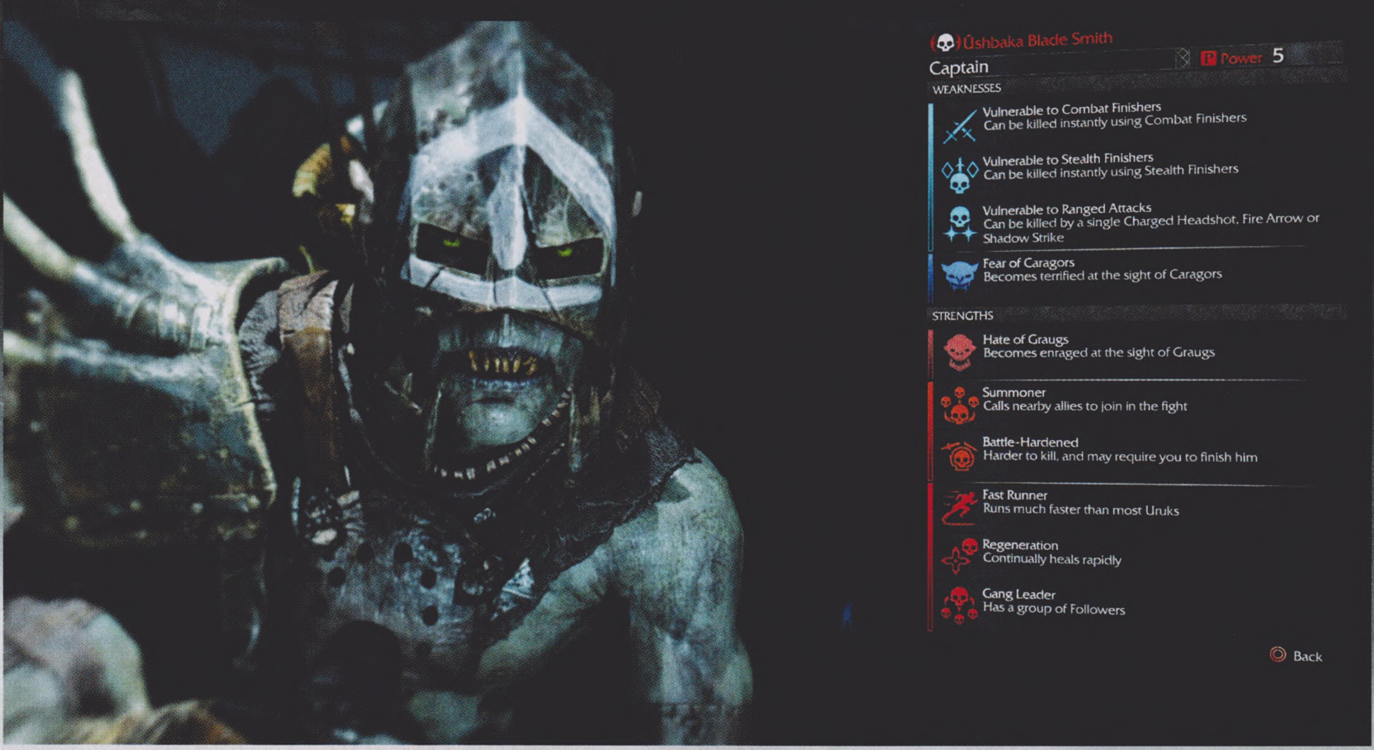
1 Kár lenne tagadni, a harcrendszer egy az egyben a Batman: Arkham-játékokból lett átemelve. Nem meglepő: azokat is az a Warner adta ki, amely a Shadow of Mordort.

ASSASSIN'S CREED-SOROZAT

2 Az Assassin's Creed-sorozat adja a játék vázát: a megmászandó tornyokat, a dinamikus mozgást lehetővé tevő parkour kelléktárat, a lopakodást.

DARKSIDERS II

3 Furcsa egy olyan játéktól elemet átemelni, amely maga is inkább mindenhonnét lopkodta össze az ötleteit, de a fejlődési rendszer leginkább erre emlékeztet.



SEGÍT A WIKI

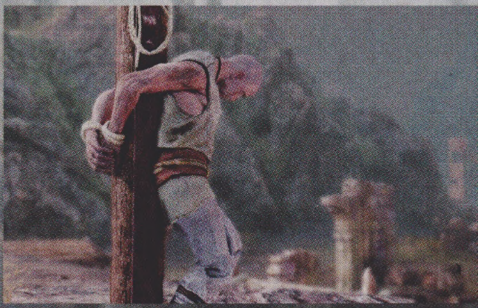
Természetesen nem a Shadow of Mordor az első olyan játék, amely saját Wikivel rendelkezik, hiszen végigjátszások, illetve tippeket-trükköket tartalmazó portálok már jóval a Wikipedia születése előtt is léteztek, de a Shadow of Mordor adatbázisa a Warner és a Monolith teljes támogatását élvezi. Nemcsak hogy bárki csatlakozhat a hozzáértő szakértők sorához, de az elkészült művek még egy kiemelt felületen is elérhetők. A sajnos csak és kizárólag iOS-re kiadott Palantirról van szó, amely hivatalosan egy „companion app”, azaz a játékot támogató applikáció, amit iPhone vagy iPad használatával lehet ingyen és bérmentve elérni és használni. A Palantir Reader és Sync módban működhet. Előbbi egy hagyományos keresőfelület, ahol bárhol és bármikor utána lehet járni egy karakternek, egy, a történettel kapcsolatos eseménynek, vagy akár a küldetések megoldásának is. Utóbbi már igazi űrtechnológia: az app folyamatosan figyeli a játék háttérzajait, és valós időben nyújt extra információkat, egyéb segítségeket, igazodva az éppen aktuális helyszínhez és küldetéshez. Természetesen a Palantir a legalapvetőbb dolgokat is tudja, így részletes statisztikát ad a megszerzett rúnákról, képességpontokról, a k/d arányról, akár fegyverekre lebontva is.

Az ork hadurak gyengeségeinek és erősségeinek tanulmányozása elengedhetetlenül szükséges, különösen a játék utolsó harmadában, amikor már egész egyszerűen kötelező harcolni velük.

Kapitányok hadba vonulnak egymás ellen, és mindent megtesznek azért, hogy idővel Hadúrrá, de minimum Testőrré váljanak.

Igazából pont ez a játék legfrusztrálóbb eleme, a tudat, hogy végre itt egy világ, ahol lehet befolyásolni az ellenfelek erejét, de ez valójában csak egy illúzió, amely ideig-óráig tart, meghalni ugyanis rém egyszerű. A folyamatos túlerő, a közéjük bedobott, a szokásosnál sokkal szívósabb kapitányok, hadurak között egyáltalán nem egyszerű boldogulni. Ez igazán akkor válik frusztrálóvá, mikor a történet egy bizonyos pontja után Talion megkapja a Branding képességet, amivel a saját oldalára állíthatja az ork vezéreket, akik így bábként funkcionálnak: parancsba adható nekik, hogy hátba támadják a feljebbvalójukat, lázadást szítsanak, párbajra hívják riválisaikat. Ezzel igazából csak az a baj, hogy minden ilyen küldetésnél személyesen is ott kell lenni, Talion nélkül egyikük se boldogul. Miért baj ez? Mert annyira sok az ellenfél, hogy általában sose sikerül azzal hadakozni, akivel tényleg kellene, és így villámgyorsan, akár pár csapástól is elpatkolhat a megigézett orktárs, kettéroppantva az ambiciózus terveket. Ráadásul ez a mechanizmus nincs is rendesen a történetbe integrálva: csak a sztori legeslegvégén kötelező Szauron Seregének használata, addig tökéletesen meg lehet lenni akár egyetlen nevesített ork leölése nélkül is.

Pedig magában a rendszerben vannak elképesztően jó ötletek. Maguk az orkok például hihetetlenül jó karakterek: bár nevük és főbb tulajdonságaik egy véletlenszám-generátorból kerül ki, mindegyikük egyedi külsővel, saját öltözettel rendelkezik, így már rájuk nézni is kellemes, hát még velük harcolni. Mindegyiküknek vannak erősségei és gyengéi; hogy melyikük mire allergiás, azt csak információval rendelkező orkok elfogásával, majd az agyukba férkőzéssel lehet kideríteni, ekkor azonban láthatóvá válik, ha valamelyikük mondjuk fél a méhektől, esetleg a vidéket terrorizáló, de meglovagolható caragoroktól. Akad, akit egyáltalán nem sebeznek a nyílvesszők, más a közvetlen harcban szó szerint legyőzhetetlen, és csak egy lesből elindított hátba szúrással intézhetők el. Ezek kiderítése és kihasználása a játék legjobb része, különösen, ha olyan orkról van szó, aki előtte megölte Taliont, majd a győzelme hírével kezd el feljebb mászni a ranglétrán, nemezissé válva. Ezt akár szándékosan is érdemes előidézni: egy alacsony pozícióban lévő orkot a saját oldalra állítva, majd a feljebbvalóit elintézve sokkal gyorsabban



lehet meggyengíteni Szauron seregét, mintha rögtön a hadurak ellen mennénk.

DE HOL VAN JOKER?

Hogy ez miért is annyira élvezetes még a sokadik órában is, arról igazából az a harcrendszer tehet, amely egy az egyben úgy működik, mint a Batman-játékokban. Az ellenfelek tömegesen érkeznek, a támadásaikat nyilak ellen, melyek nemcsak a kombókat törik meg, de rettenetesen sokat le is vesznek az amúgy is túl puha Talion életéből, aki kizárólag a pályán elszórt növények elfogyasztásával (!) nyerheti vissza teljes erejét, így egyáltalán nem ritka, hogy a harc közepén el kell iszkolni és virágot keresni, ami azért lássuk be, elég nevetséges dolog, miközben 30 ork libasorban kullog szerencsétlen hősünk után.

A játék közel se lett olyan jó, mint amilyennek reméltük, de olyan stabil alapokat tett le, amire már azért lehet építkezni a jövőben.

folyamatosan hárítani kell, és fel kell építeni egy kombót, mert csak azzal lehet elsütni Talion különlegesebb képességeit. Ebből több is van, az egész tömeget hátrataszító energialökettől kezdve az instant kivégzéseken át egészen az olyan aljas trükkökig, mint mondjuk a kilőtt nyílvesszőkkel való utazás, és a landolás utáni azonnali szúrás. Ahogy az Arkham-epizódokban, úgy itt is tökéletesen működik a rendszer, még ha néha azért kicsit komikus, ahogy esetenként várják a sorukat az orkok, és addig nem ütnek, míg egy társuk be nem fejezte a támadását.

Frusztráló elem tulajdonképpen csak kettő van benne: az ellenfelek száma, illetve a távolsági sebzés kezelése. Utóbbival az a baj, hogy egyáltalán nem lehet védekezni a kilőtt

A másik magában a tömegben keresendő, elsősorban azokban a missziókban, amikor egy Hadurat vagy egy Kapitányt kellene kivégezni. Erősségeik miatt ez már önmagában is nehéz feladat, de a sokszoros túlerő okán a legtöbbször már-már egyenesen lehetetlen, így Talion túlságosan sokszor hal meg, ez idő alatt pedig ugye újratermelődik Szauron serege, így az ember gyakran azt érzi, hogy semmi értelme annak, amit csinál.

Mindez a legidegesítőbbé a történet végső két küldetésében válik, melyek csak akkor nyílnak meg, ha sikerül az utolsó terület mind az öt hadurát megigézni. Ez a játék legnagyobb kihívása, és nem azért, mert annyira magas a nehézségi fok, hanem mert itt jönnek ki a legjobban a Shadow of Mordor hiányosságai,

MÁSVÉLEMÉNY

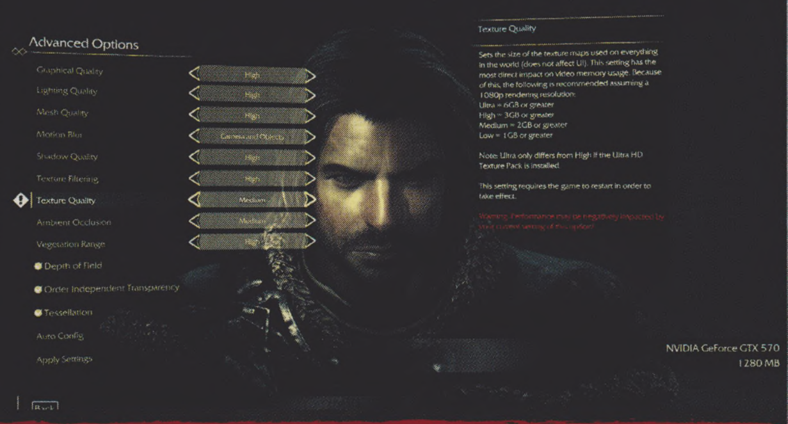
CHRIS PC-N LÉPETT BE A FEKETE KAPUN, ÉS A PÁRA ÓRA SORÁN SZERZETT TAPASZTALATAI SOKKAL POZITÍVABBAK VOLTAK.

CHRIS HIÁNYOS ÉS ÖNISMÉTLŐ

Jó forrásból ihletet meríteni nem bűn – tartja a bölcs játékipari mondás. A Shadow of Mordor készítői pedig pontosan így tettek, mikor megtervezték készülő játékukat. Mondhatni pofátlanul lopkodtak mindenhonnan egy keveset, majd belefecskendezték a közepébe saját ötleteiket, végül formába gyúrva kiadták azt idén ősszel. És ez működik. Egy csipetnyi Assassin's Creed, egy késhegynyi Batman, plusz hozzá a Szauron Serege modul, s már kész is a sikercím. No, nem minta bajom lenne ezzel, sőt! A Shadow of Mordorban ugyanis tökéletesen keverednek ezek az elemek, amiket Tolkien / Peter Jackson világa páratlan hangulatbombává varázsol. Bár helyenként piszkosul nehéz, esetenként repetitív, mégis képes magába szippantani.

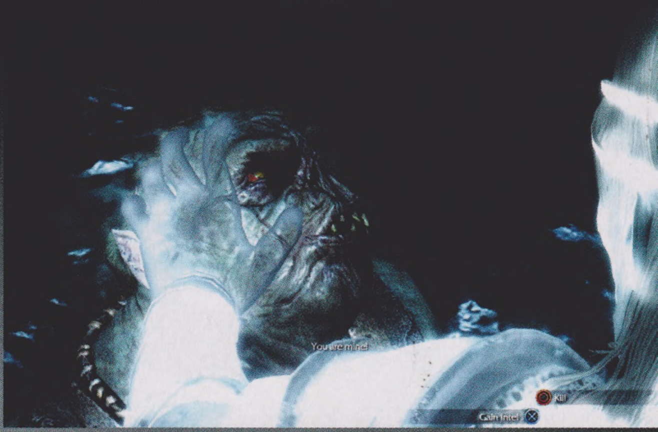
A PC-S VÁLTOZAT

A Shadow of Mordorból két tesztpéldányt is kaptunk, nem véletlenül. A Monolith-Warner páros nem szimpla átiratot készített PC-re, hanem a platform képességeihez szabott verziót. Minden fontos és nélkülözhetetlen kapcsoló megtalálható az utóbbiban, de két igazán durva dolgot azért sikerült becsempészni: egy irgalmatlanul magas gépigényt, és egy olyan, ultra felbontású textúracsomagot, amely ezt megindokolja. Hogy mennyire erős videokártya kell a maximális élményhez? Egy 6 GB VRAM-mal rendelkező, amely jelenleg csak a több százezerbe kerülő modellek privilégiuma, így aki nem hajlandó kompromisszumra, kénytelen lesz a lehető legdurvábban a zsebébe, és persze a gépébe nyúlni – na nem mintha az Ultra alatti beállításokkal olyan csúnya lenne a játék...



SEASON PASS

Láttunk már nappal éjjeliőrt, és láttunk már kizárólag egyszemélyes móddal rendelkező játékot, amihez Season Passt adtak ki, ez alól pedig a Shadow of Mordor sem kivétel. A döbbenetesen drága, 25 euróba kerülő csomag az alapvető dolgokon kívül (új skinek, rúnák és warband-küldetések) igazából két nagyobb extrával fog szolgálni. Az egyik a jelenleg is elérhető kihívások számának kibővítése, új feladatokkal várva a pontszerzésre éhes játékosokat, míg a másik a történetet állítólag több órával kibővítő „The Bright Lord" küldetéscsomag, ahol Celebrimbor magával Szauronnal csap össze, méghozzá a Gyűrű használatával. Hogy ez pontosan mikor is érkezik, még nem tudjuk, ahogy azt sem, hogy ennyi bővítményért érdemes-e kifizetni egy fél/háromnegyed játék árát. Ezt már döntsétek el ti!



átgondolatlanságai: az újratermelődő ellenfelek; az akár pár csapástól, vagy az átvezető videók után egy másodperc alatt (!) megható társak, akiket pont hogy meg kellett volna védeni; az automatikus célzást használó harcrendszer, ahol sokszor olyasvalakit sikerül megütni, akit egyáltalán nem akarna az ember; az ezáltal szándékosan elnyújtott játékmenet; az ágyútölteléknek használt, akadályt csak szimplán a mennyiségük miatt jelentő sima orkok felesleges használata.

SZINTLÉPÉS

És akkor még nem is esett szó a két részből álló fejlődési rendszerről, aminek igazából csak az egyik fele ér valamit: a hagyományos, pontelosztós képességfa, ahol tényleg hasznos, a csaták végkimenetelét érdemben is befolyásoló képességek nyithatók meg. A különleges támadások elindításához szükséges kombóérték növelése például létfontosságú, ahogy mondjuk az átugrott tereptárgyak utáni sebességnövelés is, mert nélküle halálosan unalmas lenne a szinte mindig gyalogos közlekedés. De hasonlóan jónak bizonyulhat az ellenfelek földhöz szegezése (a harcot feladó és a menekülést választó ork katonák másként nem kaphatók el), és a kivégzés is, amely a leggyengébb orkokat akár eliszkolásra is késztetheti.

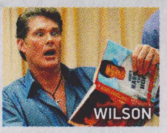
A másik fejlődési lehetőség a rúnarendszer: Talion három fegyverét (kard, tőr, íj) lehet itt továbbfejleszteni jelek megszerzésével és a fegyverekre vésésével. Ezek a nevesített katonákból esnek ki és a küldetések végén is landol belőlük egy-kettő, de sok hasznuk nincs. A legtöbb ugyanazt a pár, totálisan haszontalan tulajdonságot erősíti néhány százalékkal, és csak a legendás, a hadurakból, kapitányokból kieső rúnák érnek valamit, de a rúnafoglalatok megnyitása olyan sokba kerül, hogy inkább megéri szimplán csak az életerőt növelni, magukat a köveket pedig bedarálni a pontokért.

Az is kissé frusztráló, hogy Talion eszköztára szűkös. Kettőnél több ellenfelet egyszerre gyakorlatilag csak a tábortüzek felrobbantásával lehet elintézni, ezekből viszont maximum egy vagy kettő van helyszínenként, így muszáj még az ezredik alkalommal is közelharcba bocsátkozni az utolsó utáni orkkal is. Nincsenek bombák vagy ehhez hasonló kütyük, csak a kard, az íj és a tőr, ez a három viszont nem elég ennyi ellenfél ellen, legalábbis azoknak, akiket esetleg már zavar, ha a még nyolcadik órában is meg kell ölniük egy egész falunyi, kihívást egyáltalán nem nyújtó orkot csak azért, hogy előmerészkedjen a célpont.

Márpedig ez legalább annyira izgalmas, mint amennyire a Shadow of Mordor világa: ennyire sivár, jellegtelen, totálisan felejthető vidék sandbox játékban szerencsére nagyon régen volt. Az egy dolog, hogy Mordor sötét, gonosz hely, és butaság lenne makulátlan állapotban lévő épületeket elvárni, de ezen a terepen akkor sincs semmi emlékezetes vagy kiugró, csak néhány tök ugyanúgy kinéző rom egy hatalmas barna (aztán zöld) masszába ágyazva. Aki szerint pedig Mordor pont ilyen, az emlékezzen csak vissza a Jackson-filmekre: ugye máris ott van mindenki előtt Szauron tornya, vagy mondjuk a Holtláp? Na ugye: ez az, ami hiányzik a Mordorból, bármi olyan karakteres dolog, ami emlékezetessé tenné. Mert a harcrendszere élvezetes, de csak nyomokban van benne eredetiség. Mert Szauron Serege, mint ötlet remek, de kidolgozatlan. Ráadásul Talion története értelmetlen, érthetetlen, és teljesen sablonos – a Shadow of Mordor egy nagyobb saga közepesen erős kezdése, amit egy fantasztikus második rész követhet. Elvégre Mordor nem éppen kicsi, gonoszból és orkból pedig több mint elég van.

Természetesen a lopakodás itt is sokkal kifizetődőbb, mint a folyamatos harc, hiszen így nem kell elkenni mindenki száját, sőt, egyetlen szúrással akár még egy hadvezért is ki lehet végezni.

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Intel Core i5-750 vagy AMD Phenom II X4 965 CPU, 3 GB Ram, NVIDIA GeForce GT 460 / Radeon HD 5850, 25 GB HDD

A Shadow of Mordor ügyesen összelopkodott, egy-két eredeti ötlettel is rendelkező akció-kalandjáték, amit leginkább a hangulata visz el a hátán.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

A Szauron Serege mód tényleg ötletes, és a harcrendszer is élvezetes.

KONTRA

Frusztráló, átgondolatlan elemek, minimális eredetiség, teljesen jellegtelen és sablonos játéktér.

79%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/som

The Sims 4

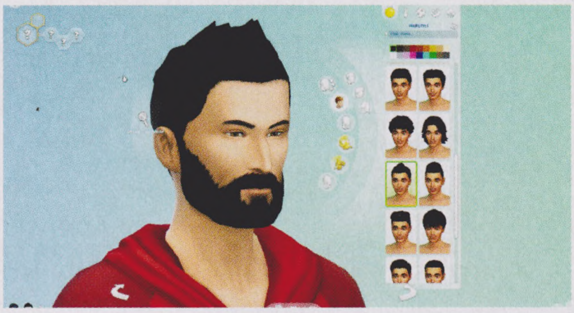
[ÍRTA LOR] A virtuális babaházba immáron negyedszerre költöztethetjük be a simeket, akik gazdagabb személyiséggel és több szociális interakcióval tértek vissza, ráadásul az eddiginél jóval több könnyel, dühvel, szerelemmel és drámával töltik meg a hétköznapokat.

Öt éve már, hogy a sorozat harmadik alapjátéka megjelent, a legelső simekkel pedig röpke 14 éve találkoztunk először. A Maxis sorozatával sokan szinte együtt nőttünk fel, és az elsuhanó idővel a simek élete is egyre teljesebbé vált, minden résszel tovább feszegetve az előző határait. A negyedik epizód bár nem hatalmas mérföldkő a sorozatban, sok újítást tartalmaz, ám míg a fejlesztők az egyik kezükkel adnak, a másikkal elvesznek. Az új praktikus ötletek mellett ugyanis eltűnt pár dolog, amire nem számítottunk volna, a szociális élet egyengetése viszont lebilincselő élménnyé varázsolja a negyedik Sims-kalandot, és jó pár eszközzel is megörvendezteti a rajongókat.

Természetesen a Simek ebben a részben is hajlamosak nem törődni a többiek intimszférájával...

AZ ÉN ORROM, AZ ÉN SIMEM

Szinte már sajátos rituálé, mikor legelőször vesszük kezünk alá az alakítandó simet, ami jelen esetben szemléletes kifejezés is, ugyanis az előző részekkel ellentétben eltűntek a csúszkák, és helyette gyurmababához hasonlóan ragadhatjuk meg a figura egy-egy testrészét. Összesen 18 különböző ponton szabhatjuk át emberkénket, tetszőlegesen húzhatjuk, nagyíthatjuk, faraghatjuk az egyes domborulatokat és hajlatokat, hogy minél tökéletesebb figurát alkothassunk.



Miután széles csípőt kanyarintottam, majd tetoválást választottam első alteregómnak, kiválasztottam, hogy csicsergő hangja és nőies járása legyen, ugyanis immáron azt is eldönthetjük, hogy milyen mozgás jellemezze karakterünket, ami tovább finomítja a személyiségét. A választható ruhadarabok terén viszont furcsaság, hogy nincs saját stílus létrehozása opció, se színpaletta, így csak az előre tárolt mintákból válogathatunk, ezzel némileg korlátozva a szabadságot, ráadásul a kínálat is eléggé szegényes – van egy sejtésünk, hogy ez szándékos, és tengernyi letölthető ruha és kiegészítő fogja orvosolni ezt a hiányosságot.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA Maxis / The Sims Studio

MŰFAJ
életszimulátor

MULTI
van

INFO

A The Sims 4 szeptember 4-én jelent meg PC-re, kizárólag az Originen. Természetesen létezik belőle dobozos kiadás, de annak használatához is szükség van az Originre, az EA saját kliensprogramjára.

A KÜLSŐ MEGFOG, A BELSŐ...

A simek életének mozgatórugója az Aspiration (hosszú távú életcél), ami köré élete főbb állomásai és motivációi szerveződnek. A munkahelyi szamárlétra megmászásának tempójából kicsit visszavettek a fejlesztők, és remek dolog, hogy a kínálatot egészen furcsa lehetőségek is díszítik: egy programozó lehet például e-sportoló, aki livestreamingből él. Természetesen a foglalkozás és az azzal járó életvitel is meghatározza a sim mindennapi életét, ritmusát és interakcióit. Más-más személyiségeket faraghatunk, megválasztva azt, hogy kinek mi az igazán fontos az életben: ez lehet a kreativitás, a testedzés, a családcentrikusság, az étel (ducik előre!), a tudásvágy vagy akár a népszerűség. Ezenkívül választhatók traitek, azaz olyan személyes beállítottságok, amik leginkább a szociális életet befolyásolják. Más-más igényei vannak egy magányos farkasnak, mint egy partiarcnak, egy sznobnak vagy geeknek. Mindezek kombinációjából már egy igazán izgalmas személyiségeket lehet gyúrni, ezért rengeteg lehetőség van

A szerelem még mindig az egyik legfontosabb érzés, és persze elképesztően vicces lehet a végkimenetele.

különböző életutak végigjátszására, és ez hosszú távon nagyon érdekessé varázsolja a játékélményt.

AZ ÉN VÁRAM

A fejlesztők építkezés terén is könnyítettek a játékos dolgán, az építés és bútorozás kezelése egyszerűbb, mint valaha. Ha már egyszer elkészítettünk egy szobát vagy komplett szintet, akkor menthetjük, de akár importálhatunk is előre elkészítettet. Az alapok, oszlopok, falak könnyebben mozgathatók, és megjelentek a csúszkák is, amikkel méretezni lehet az építőelemeket, ezért sokkal egyszerűbb egész szinteket kezelni. Hasznos opció az automatikus szobaméretezés, aminek köszönhetően a már lerakott bútorzat igazodik a helyiség méretéhez, ha azt éppen méretben átalakítottuk. A szobák így pár gombnyomással tatarozhatók, újrafesthetők, és könnyebben alakíthatók a tetők és ablakok is, ám a saját stílus létrehozása funkció itt is hiányzik, ezért nem lehet teljesen személyre szabott textúrákkal beborítani a lakást. Az új keresőfunkciónak köszönhetően a bútorok közti válogatás is felgyorsult, lévén elég csak beütni a kívánt tárgy nevét.

Választhatunk előre elkészített szobák közül is, ugyanis a Sims 4 egyik legjobb újítása a Galéria funkció: az online galériába fel- és letölthetők komplett családok, házak, berendezett helyiségek, megkreált simek, és ez amolyan inspirációs táblaként is szolgálhat a többi játékos számára. Ebben a katalógusban gondosan elrendezve szerepelnek az alkotások méret, érték, szobák száma szerint, amit utána csak le kell töltenünk, tehát minden eszköz adott, hogy kialakítsuk a tökéletes kuckót. Terraformálni azonban nem lehet a telek felületeit, és garázs vagy medence sem építhető, ezeket ugyanis mind kispórolták a készítők – igaz, október első napjaiban bejelentették, hogy utóbbi elemet egy ingyenes frissítéssel visszacsempészik a játékba.

SIMLIS SIMEK

Azok az idők, mikor azon aggódtunk, hogy simünk ne gyűjtsa magára a konyhát, vagy legalább időben jusson el a mosdóig, elmúltak – a The Sims 4-ben a dolgok még tovább bonyolódnak, és sokkal inkább az érzelmekre helyeződik a hangsúly, mint a fizikai

A JÖVŐ TECHNIKÁJA, A JELEN SIMSEI

A technikai fejlődésekhez természetesen a simeknek is igazodniuk kell, ezért az ő életüket is könnyebbé teszik olyan eszközök, mint a laptop, az okostelefon és egy moddernek köszönhetően már akár okosóra is, amit ráadásul több színben választhatunk ki. Bár a The Sims 3-ban már megjelentek a közösségi hálózattal és az okostelefonnal kapcsolatos funkciók, a The Sims 4-ben a simek teljes szimbiózisban élnek a technológiával, és sok ötletet adaptáltak a fejlesztők a való világból. Az újság is már a múlté, emberkéink az okostelefont előkapva keresnek melót, ott néznek YouTube-videókat – teljesen rá vannak ragadva a kis képernyőre. Karrierjük is kibővült, több területen is kamatoztathatják geekségüket – elismert foglalkozás például az e-sportoló, aki élő közvetítésekből tartja fent magát.

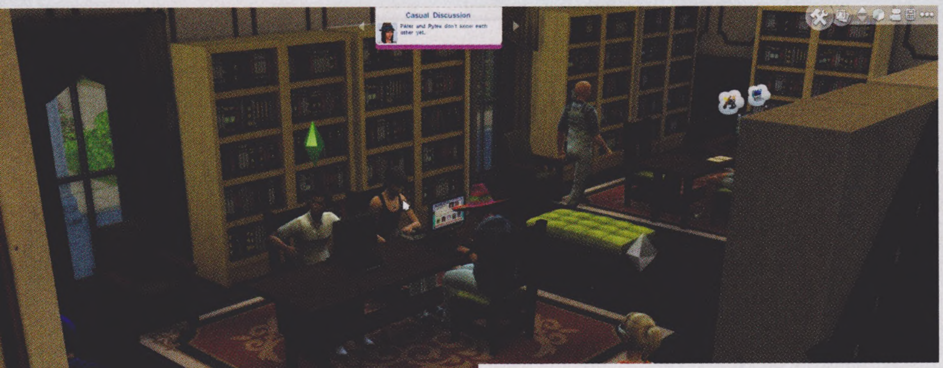
BLIZZARD AKCIÓ A PC GURU WEBSHOPBAN!

VÁSÁROLJ PC-S DIABLO III-AT, STARCRAFT II: HEART OF THE SWARMOT VAGY WINGS OF LIBERTY-T, ÉS EGY STEELSERIES EGÉRPADOT ADUNK AJÁNDÉKBA!

Az ajánlat október 30-ig, vagy a készlet erejéig érvényes. A hirdetésen szereplő képek csak illusztrációk, a termékek végleges dobozképei ettől eltérhetnek.

pcguru WEBSHOP

SHOP.PCGURU.HU



Nem kétséges: teljesen új házat építeni és berendezni a játék talán legszórakoztatóbb része.

szükségletekre. Az új rész legmarkánsabb újdonsága, hogy árnyaltabb lett a simek hangulati skálája, és ezzel együtt bővültek az életre való reakcióik, érzelmeik pedig dinamikus változói életüknek. A kevés alvás, egy szakítás, egy rossz nap a munkában mind-mind rányomja a bélyeget a karakter hangulatára, ami az eseményekkel folyamatosan változik, pont akár egy élő emberé. Rosszul reggeliztél? Kevésbé lesz energikus a napod, remekül feldobja viszont a hangulatot egy beszélgetés, ami után hősöd inspiráltta válik. Feldühítette simedet valami? A stresszt muszáj lesz leadni fürdőkádban vagy az edzőteremben. Mindez azért fontos, mert a sim hangulatától függ az is, hogy miként áll a világhoz, és ez más és más szituációkba keveri. A pillanatnyi állapot tehát kihatással lehet a döntésekre, ezek pedig hosszú távon is meghatározhatják egy kapcsolat sorsát – például egy lány nem fogja elfelejteni, hogy a bal lábbal felkelt ingerült fiú aznap bunkózik vele. Pozitív-negatív kedv skála helyett 14 érzelmi állapot van az új felvonásban; a pozitívak értelemszerűen segítenek a simeknek kapcsolatokat építeni és fejlődni az élet minden területén, a rosszak viszont visszatartják őket a boldogulásban, és folyton bajba sodorják őket.

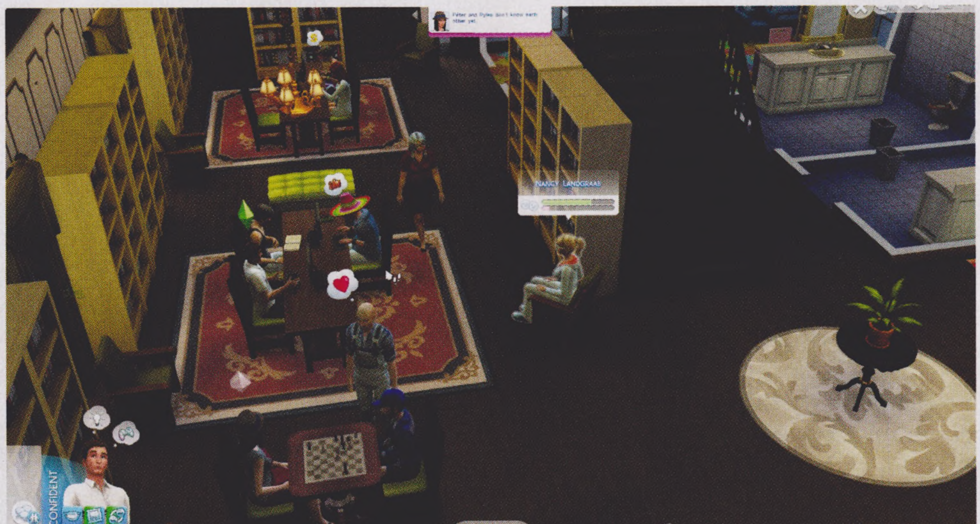
HAMAROSAN ÉRKEZIK

A Maxis számos dolgot kihagyott, ami az eddigi részekben szerepelt, így nagy az esély rá, hogy ezek a már most tekintélyes számúra saccolható kiegészítőkben érkezzenek meg. Többek közt kimaradt az új részből a csecsemőkor, a medencék, a kisállatok, a bébiszitter, a könyvesbolt, a betörők, a ruhavásárlás, a vacsorameghívások a szomszédoktól, az álmok, a betegségek, a kertészkedés, az éttermek, a csillagjegyek, a biciklik és más közlekedési eszközök, az ufók, a temető, a szellemek és félelmek, a teljes arcos smink, a zöldséges, a fürdőruhák és még számos olyan dolog, ami eddig egyedivé tette a világot. A felsorolást alapján még kismillió ötletet tudnánk elképzelni a következő kiegészítők témáiként – és persze a Maxis is, amely pont a lapzártánk alatt jelentette be a medencék és a szellemek visszatértét.

Ez a sok érzelem immáron természetesen kidolgozottabb arcokon ölt kifejezést, és az animációk is szebbek, folyékonyabbak lettek. A külső frissebb, szebb, és megtartotta jellegzetes stílusát, de a jó hír, hogy egy közepes kategóriájú gépen is jól fut a program különösebb akadások nélkül. A kezelőfelületen is kicsit változtattak a fejlesztők, ami a rajongóknak elsőre furcsának tűnhet, de letisztultabb és minimalistább elrendezésben láthatjuk a simek infóit. Folyékonyabbá és életszerűbbé teszi a játékmenetet a multitasking is, mivel immáron egyszerre több cselekvés egyidejű elvégzésére is képesek a simek. Például főzőcskézés közben csókolóznak, a vécén SMS-eznek, vagy a kanapén tévézve böngészgetnek a neten, ami által kevésbé tűnnek modoros robotoknak. Ez persze azért is jó, mert egyszerre több szükséglet kielégítését is végezhetjük egy időben, és ezzel még inkább kontrollálhatjuk a kialakuló hangulatokat.

ANNYI A VILÁG, AMENNYIT...

Visszalépés viszont az előző részekhez képest, hogy a közlekedés, mint olyan, eltűnt, ráadásul az utazásokat töltőképernyő választja el, amivel utoljára a második



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

CSAK POZITÍVAN

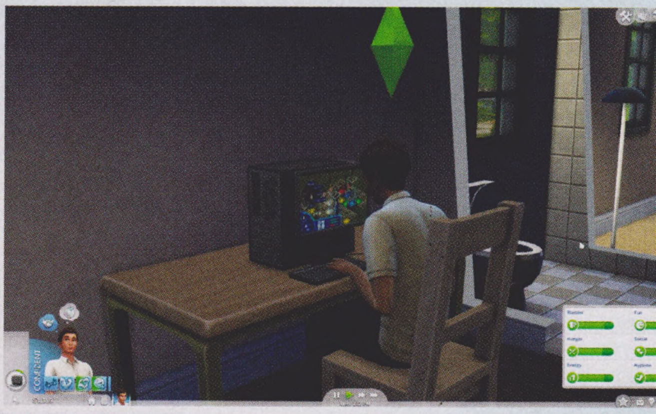
Mindig foglalkozz a simed hangulatával, hiszen az olyan dolog, ami hamar képes változni. Különösen ügyelj a magabiztosságra, ami könnyen turbózható pár apró trükkel: például próbálgass fel pár ruhát a tükör előtt, hogy erősítsd embered önképét, hisz a magabiztos figurákat nagyobb eséllyel léptetik elő munkahelyükön is, és baráti kapcsolataikra is gyümölcsözően hat a pozitív szemléletük.

LÉGY TE A DJ!

Ha már kezdenél besokallni a beépített a Sims-féle tuc-tuctól, most is van lehetőséged saját zenék bemásolására. Csak annyi a teendőd, hogy a kiválasztott mp3 fájlokat bemásolod a The Sims 4\Custom Music mappába, és a játékban található rádióállomást átállítod. Ha mindig szól valamilyen jó talpaláváló a lakásban, az a simed hangulatára is jó hatással lesz, amivel mindketten jól jártok!

ÉLJEN A MULTITASKING

Hamar azon kaphatod magadat, hogy a munkanap végén már csak ágyba bedőlni akaró simnek még számos kielégítetlen szükséglete van. Ezen segít a multitasking: ha a simed a tévé előtt fogyasztja el ebédjét egy vígjáték előtt, akkor a szórakozás és evés mellett több idő jut más tevékenységekre is. Az edzőteremben pedig nemcsak a sim mozgásigényét, de a közösségi életét is megoldhatod.



Nem, ez nem Photoshop: egy frissítéssel tény-leg Star Wars-karakterek fognak érkezni...

részben találkoztunk. Míg a The Sims 3-ban a nyitott világ érzése volt a legnagyobb dobás, itt teljesen megváltak tőle a készítők, a szabad mozgás, járkálás és felfedezés örömétől teljesen megfosztva minket. Még furcsább, hogy eltűntek az autók, biciklik, sőt a változatosabb domborzat is, mivel gyakorlatilag egy sík terület az egész világ. Arról nem is beszélve, hogy mikor simünk munkába indul, nem jön érte reggel a járat, egyszerűen csak ködde válik.

A szomszédságban találhatók természetesen publikus helyek, bárok, múzeumok, edzőterem és könyvtár is, de a város az előző részhez képest kisebb, kevesebb hellyel és lehetőséggel. A szomszédok furcsasága, hogy nem igazán fejlődnek: átjönnek, beszélgetünk velük, de maguktól nem házasodnak, nem szülnek gyereket, hanem csak léteznek, aztán egy bizonyos idő elteltével egyszerűen meghalnak.

Betörők, ufók és szellemek sem látogatnak meg minket, így a külső világ történései leginkább egy nyugdíjas lakóparkra hajaznak, ha mi nem bolygatjuk fel az életet, és nem avatkozunk bele a dolgaikba. Valahogy itt is azt érezzük, hogy ez a sok hiányosság egy nap számos kiegészítővel lesz orvosolva.

SIM A SZÍNPADON

Sajnos simjeink még mindig nem működnek tökéletesen, sokszor elfelejtik, mit is parancsoltunk nekik, vagy nem zavartatva magukat úgy beszélgetnek, hogy falak vagy akár több ember is elválasztja őket egymástól. Az útvonaltervezéskor is akadnak érdekes szituációk, és mivel előfordul pár bug és crash, a The Sims 4 még valóban rászorul a további foltokra, nem beszélve a már telepítés során felbukkanó technikai nehézségekről.

A Maxis szakijai a legtöbb energiát valószínűleg abba fektették, hogy az eszközöket és az új mechanikát fejlesszék, de a kispórolt dolgok azt sejtetik, hogy egy félig berendezett alapjáték vár a további rengeteg bővítésre. Valószínű, hogy számos kimaradt elem csomagokban fog visszaköszönni, amit aztán nem éppen olcsón meg kell majd venni. Mivel a fejlesztők elmondása szerint már most is közel 50 bővítmény van tervbe véve, jobb elkezdeni spórolni, mert valószínű, hogy idővel ez lesz az a Sims-játék, amelyhez a legtöbb kiegészítő megjelenik – és egyúttal így lesz a Sims 4-ből a sorozat legdrágább darabja is.

Bár az alapjáték játékmenetben sok minden nem változott, de a simek még előbbek és még bonyolultabb személyiségek, mint valaha, és a változatosság bizony gyönyörködtet. A velük eltöltött időben meg kell tanulnunk figyelni arra, mi tartja össze a közösségeket, és meg kell tanulnunk manipulálni a hangulatokat, érzelmeket. Érdekessé is leginkább ez teszi, ez frissíti fel igazán, de a The Sims 4-gyel játszva az az érzésünk, hogy valami hiányzik, és mégsem forradalmian teljes értékű címmel állunk szemben. Egy tisztességes folytatás, számos jó ötlettel és jóval szebb külsővel, ám az eddig megszokott elemek hiánya mégsem engedi felhőtlenül örülni az embert. Mi azért mindenesetre szívesen készítünk egy új simet újra és újra, hogy aztán bűnös módon kukkoljuk az életét és felneveljük őt, és ez még ötezredszerre is olyan élvezetes, mint legelőször... és ez szerencsére most sincs másként.

ÉRTÉKELÉS

LOR

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E4300 vagy AMD Athlon 64 X2 4000+, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 6600 vagy ATI Radeon X1300 vagy Intel GMA X4500, 10 GB HDD

A Sims 4 pár hasznos és izgalmas újítást hoz a sorozatba, amivel kiegészíti töretlenül addiktív és élvezetes játékmenetét, ám pofátlanul kispórolja a tartalmat.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Érzelmesebb simek, több interakció és kapcsolat, egyszerűbb karakterkészítő és építőeszközök, Galéria, multitasking.

KONTRA

Rengeteg hiányzó elem, kicsi szomszédság, töltőképernyők, és a nyitott világ eltűnése.

73%

AKTÍV FEJLŐDÉS

Ha már a párhuzamos cselekvésekkel megspóroltál némi időt, azt szánd a képességek fejlesztésére, méghozzá aktív tevékenységekkel! Ez segít elkezdeni egy-egy utat, például az otthoni főzés esetében egy bizonyos szintig sokat fejlődik a karakter a konyhai művészetek terén. Amint egyre jártasabbá válik, úgy több opció oldódik fel a még további fejlődéshez, szóval csak a kezdet nehéz.

A KÖZÖSSÉGI SIM

Ha olyan simet szeretnél, aki alapvetően közösségi lény, és hasznára van barátainak, családjának, a közvetlen környezetének, akkor válaszd ezeket a traiteket: aktív, ambiciózus, romantikus, magabiztos. Az ilyen tulajdonságokkal rendelkező simed hamar fel tudja húzni a többiek hangulatát is, ezért könnyedén alakíthatsz ki jól működő közösséget, ha van legalább egy ilyen típusú karaktered a családban.

IRÁNY A GALÉRIA

Használd bátran a Galériát! A The Sims 4 egyik legjobb újítása az online galéria, ahonnan kész simeket, teljes szobákat és akár kész házakat lehet letölteni, majd használni a játékban. Ez nem csak azért könnyíti a dolgodon, mert nem kell órákig pepecselned egy-egy elemmel, hanem mert segít építeni a simes alkotói közösséget, és sok inspirációt nyújthat valami igazán vadabb ötlethez.

VISSZA A RÉGI KAMERÁT

Bár a készítők a kamerakezelést próbálták sokkal személyre szabhatóbbá és pontosabbá tenni, sokszor így is körülményes a beállítása, és visszasírhatjuk a régi egyszerűséget. Szerencsére ezt meg is tehetjük, méghozzá úgy, hogy a Beállítások között kiválasztjuk a Sims 3 stílust – ezután már az előző részben megszokott gombokat és billentyűkombinációkat használhatjuk nézőpontunk változtatására.

DARK SOULS II

CROWN OF THE IVORY KING

[ÍRTA CHOCHO] ***Végéhez érkezett a Dark Souls II saga, hogy egy grandiózus finálével örvendeztesse meg, vagy épp idegesítse fel a sorozat kegyetlenségeihez szokott játékosokat. Az utolsó koronához vezető út azonban korántsem sikerült olyan rögmentesre, mint reméltük.***

Sajnos új ellenfélből alig akad, el tudtunk volna viselni még pár korábban sosem látott szörnyet.

A Dark Souls II már a megjelenésekor is meglehetősen kerek játék volt, a FromSoftware a nyár folyamán kiadott DLC-kkel azonban tovább bővítette a program univerzumát. Ennek a növekedésnek az iránya egészen a Crown of the Ivory King DLC-ig nem volt teljesen egyértelmű, most viszont, hogy megérkezett az eddigi legszemélyesebb tónusú kiegészítő, összeállt a kép – kérdés, hogy kinek mennyire fog tetszeni a Dark Souls II filozofikus magasságokba törő záróakkordja, amit persze csak komoly nyomozás után lehet megismerni.

Sajnos a kiegészítők minősége nem érhet fel az alapjáték nagyságához, de aki több kihívásra vágyott, azt megkapta.

FAGYOS SZÍVVEL

A Crown of the Ivory King DLC abszolút end-game tartalomnak mondható, azaz olyan expanzió, ami az alapjátékot már jócskán befejező játékosoknak készült. Ahhoz, hogy megnyissuk az új helyszínt, a Shrine of Winter nevű, Drangleic kastélyához vezető szökőkúthoz kell eljutnunk, ami csak akkor válik elérhetővé számunkra, ha a négy legfontosabb főellenfelet már legyőztük. A kutat megvizsgálva ugyanúgy elteleportálunk egy másik világba, ahogy az eddigi kiegészítőkben is tettük, az így feltáruló Elefántcsont Birodalom pedig ismét egy fagyos, örök hóviharban rekedt világ. Eleum Loyce városa amolyan klasszikus Dark Souls modorban egy elágazással indít: ha jobbra megyünk, akkor erős, de azért legyűrhető ellenfelekbe és labirintusszerű épületkomplexumba botlunk, ha viszont balra indulunk el, egyből egy főellenféllel kell farkasszemet néznünk, aki a móka kedvéért láthatatlan. Ahhoz, hogy láthassuk, egy tárgyra lesz szükségünk, amit jobbra fordulva szerezhetünk meg – talán mondanom sem kell, hogy meglepődtem, amikor erről mit sem tudva a ködös semmi törte ketté szegény élőholtam gerincét.

A hó és a havas táj a kiegészítő egyedi stílusjegye: illik a könyörtelen kihíváshoz.

IDE MINDEN ELKÉL

Az Ivory King DLC annyira nem hosszú vagy kacifántos, mint mondjuk a Sunken King volt, sőt, a trilógiában ez a kiegészítő a legrövidebb: nagyjából két óra alatt le lehet tudni, már ha nem akadunk el az egyik bossnál a tervezettnél tovább. Összesen három főellenfél szerepel a csomagban, akik közül egy opcionális, kettőt viszont le kell győznünk, ha meg szeretnénk szerezni az Elefántcsont Király koronáját. Bár az Ivory King DLC normál nehézségi szinten játszva is brutális kihívással szembesíti a játékost, New Game Plusban vagy afölött abszolút kiegyensúlyozatlan lett a harc, így érdemes kooperatív módban játszani legalább addig, míg bele nem tanulunk az új ellenfelek és bossok stratégiájába.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco

FEJLESZTŐ
FromSoftware

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
van

GÉPIGÉNY

3 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 9600GT/Radeon HD 5870, 12 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Csalódás lett az Ivory King DLC, mint ahogy az egész Korona-trilógia. De sebaj, az alapjáték értékéből szerencsére ez fikarcnyit sem von le.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Lezárult a trilógia, és kaptunk még egy látványos helyszínt.

KONTRA

Sajnos azonban a beteljesülés elmaradt, és a kihívásfaktor sem az igazi.

70%

Az Ivory King pályatervezésére elsősorban a nyitottság jellemző, így aki kezdett rosszul lenni az Old Iron King DLC szűk folyosóin, az végre fellélegezhet. Ellenlábasaink elosztása viszont az előző kiegészítőkben sokkal jobban működött; itt mintha csak össze-vissza dobálták volna be őket a pályára, sokszor minden logika vagy taktika kifundálása nélkül. Értem én, hogy a From Software-nél most a Bloodborne és valószínűleg a Dark Souls III a legfontosabb projekt, de azért a három jégóriás plusz lándzsás katona kombóra ez nem lehet mentség. Igaz egyébként, hogy ez a legnehezebb Dark Souls II expanzió, de sajnos az is helyénvaló megállapítás, hogy ezt nem fair kihívással, hanem nettó szemétséggel és kiegyensúlyozatlan harcokkal érte el a fejlesztőcsapat.

ÉS A NAGY IGAZSÁG AZ, HOGY...

Mindez persze elnézhető, ha a lezárás kellően katartikus. Itt viszont nyoma sincs a várt „úristen, ez mennyire izgalmas volt!" érzésnek. A DLC minden komolyabb hacacáré nélkül ér véget, a játékosok pedig csak akkor tudják összerakni a Korona-trilógia egyébként összefüggő történetét, ha minden egyes összeszedett tárgyat megvizsgálnak, és nagy nehezen értelmezik a rejtélyes, sokszor még magas szintű angol nyelvismeret birtokában is nehezen kibogarászható szövegeket. Ez pedig végső soron csalódás, főleg a kiváló alapjáték után. Reméljük, a Bloodborne és a következő Dark Souls kárpótol majd minket az elmaradt katarzisért.

90%

Ha esetleg lemaradtál Chocho vaskos tesztjéről, amely alaposan kivesézte az alapjátékot, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobb oldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket, és máris pótolhatod!

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/darksouls2

A Golden Wake

[ÍRTA KREDENC] **Indie kalandjáték a műfaj felkent papjának számító Dave Gilbert (Wadjet Eye Games) támogatásával, amely egy izgalmas korba repít minket, valós személyeket és eseményeket megelevenítve. Mi baj történhetne, nem igaz? Nos...**

Nos, például az, hogy ismét bebizonyosodik a „nem mind jó, ami indie" igazsága, ami mellé még olyan frázisok is társulhatnak, hogy „nem minden pixel art, ami pixeles", és „nem minden instant klasszikus, ami Dave Gilbert". És még valami: hogy a reflektorfénybe kilépni veszélyes. A Golden Wake ugyanis ama harmincas évei elején járó, Miamiban élő Francisco Gonzalez munkája, aki már letette névjegyét a műfajban, hiszen ő, pontosabban az őt takaró Grundislav Games jegyzi az ingyenes, nyolcrészes Ben Jordan-szériát, amely minden sorja ellenére egy kellemes kis kaland volt. Francisco új alkotása, a Golden Wake viszont már fizetős cucc, ráadásul a 15 dolláros kategóriában, ami azért támaszt bizonyos elvárásokat és követelményeket. És valahol itt gyökereznek a bajok.

THE CITY BEAUTIFUL

Mert bejelentésekor a Golden Wake valóban izgalmasnak tűnt. A játék ugyanis azon kalandok sorát gazdagítja, amely történelmi eseményeken, személyeken alapul, ráadásul különleges módon egy település krónikáját meséli el. A floridai Coral Gablesről van szó, amelyet az 1920-as ingatlanpiaci fellendülés során alapított George Edgar Merrick, és fejlesztett fel egyedülálló módon. A város a mai napig virágzik, itt található a Miami Egyetem, hat kilométerre van a miami nemzetközi repülőtér, kellemes klímája és a megőrzött klasszikus stílusa miatt pedig kedvelt turistacélpont. A játék mindennek emléket is állít. Főhősünk a tehetséges ingatlanügynök, Alfie Banks, akit 1921 telén kirúgnak az apja által alapított irodából, ám ettől nem esik kétségbe, és az épp virágzásnak indult Coral Gablesbe utazik, ahol hamarosan maga George Merrick veszi szárnyai alá. Kalandjaink során végigélhetjük a város és Merrick vállalkozásának szárba szökését, meglátogathatunk olyan nevezetes helyeket, mint a Biltmore Hotel vagy a Venetian Pool, hogy aztán alászálljunk az alvilágba és megállíthatatlanul sodródjunk hősünkkel a nyilvánvaló vég felé – hiszen a húszas években nemcsak az ingatlanpiac virágzott, hanem a szesztilalom nyomán életre kelő szervezett bűnözés is, hogy aztán mindent zárójelbe tegyen a nagy gazdasági válság. Valóban izgalmas időszak volt ez, amelyet belengett egyfajta bájos dekadencia.

A Golden Wake tehát ezt az érát próbálja megeleveníteni, több-kevesebb sikerrel. A játék legnagyobb baja egyértelműen az alacsony költségvetés, hiszen ez a téma szinte kiált a látványos külsőségek, a gazdag tartalom, az izgalmas csavarok után – ennek viszont mindössze a zanzáját kapjuk. A sztorin bő négy óra alatt végigrohanhatunk, és bár vannak benne fordulatok, az egész olyan, mintha az HBO Gengszterkorzó szériájának egy-egy évadát belesűrítették volna 45-45 percbe. Sajnos a mechanizmus is bicegős: túl sok kalandelem nincs a játékban, a tárgygyűjtögetés minimális, gondot senkinek nem fog okozni a dolog, van egy-két döntéshelyzet, ahol tök mindegy, mire böksz, a dialógusok jó része is simán kihagyható. Egyetlen visszatérő puzzle van, ami érdekes, és össze is cseng az ingatlanos témával: beszélgetőtársunk kielemzése, majd az ennek megfelelő párbeszédopció kiválasztása, amihez hasonlót láthattunk nemrég például a Moebiusban is – mondjuk ha itt hibázunk, annak sincs semmi következménye, minden szitu megoldható másként is, maximum elesel egy achievementtől. No és van egy akciórész is, ami teljesen műfajidegen, ráadásul az efféle mókát nem is támogatja a jó öreg AGS.

ELFÚJTA A SZÉL

No igen, megérkeztünk a másik alapproblémához: igaz, hogy az Adventure Game Studio egy remek eszközkészlet a kalandcímeket hegesztő független fejlesztők számára, megvannak a maga korlátai. És bár a 720x480 ma már alacsony, azért láttunk már csodákat ezen a felbontáson is – nos, a Golden Wake nem tartozik ezek közé. Mert az esetlen grafika, ami a Ben Jordan címekre jellemző volt, egy ingyenes játéknál valóban nem hánytorgatható fel, 15 euróért azért elvárnánk valami igényesebb megjelenést. Persze ehhez is tehetség kell, és nem lehet mindenki mindenben jó, ezért is szokás felvenni külön grafikust – csak persze ez egy indie fejlesztőnél nem egyszerű dolog, ezt is meg kell értenünk. Viszont, hogy belekapaszkodjak egy iménti kifejezésbe: az igényesség azért ennél többről szól, például arról, hogy egy bárban nem egy asztal áll a képernyő közepén... A hangok tekintetében ugyanez a helyzet: zenei téren szerencsére Gonzalez nem maga erőlködött, így ez a szekció teljesen rendben van, hála a remek Peter Gressernek, a szinkron viszont erős közepes, aminek az oka főleg az, hogy a szerény büdzsé miatt egy-egy „hangszínész" 3-4 karakternek is kölcsönzi az orgánumát, ami néha megint csak alávág a hangulatnak, főleg, hogy a talentumnak is híján vannak páran.

A Golden Wake tehát kritikai szempontból kemény dió: Francisco Gonzalez kétségtelenül tehetséges, a játék alapötlete remek, ami viszont megérdemelt volna egy sokkal érettebb, igényesebb, átgondoltabb kidolgozást. Mert, ahogy azt Alfie Banks is megtanulja élete során: nem minden csak a pénzen múlik...

ADATOK

KIADÓ **Wadjet Eye Games**

FEJLESZTŐ **Grundislav Games**

MŰFAJ **kalandjáték**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

Pentium CPU, 64 MB RAM, DirectX 5.2 VGA, 350 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Remek alapötletű, ám szerény kivitelezésű kalandjáték, amelyet egy erős árleszállítás után azért érdemes kipróbálnia a műfaj kedvelőinek.

GRAFIKA: **40%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

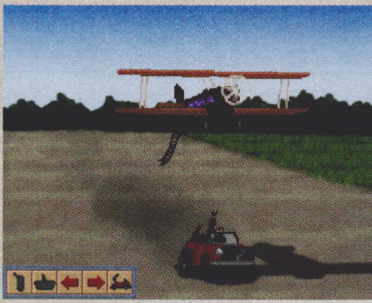
PRO

Ahol tetten érhető a tehetség: az alapötlet, a zene, a sztori.

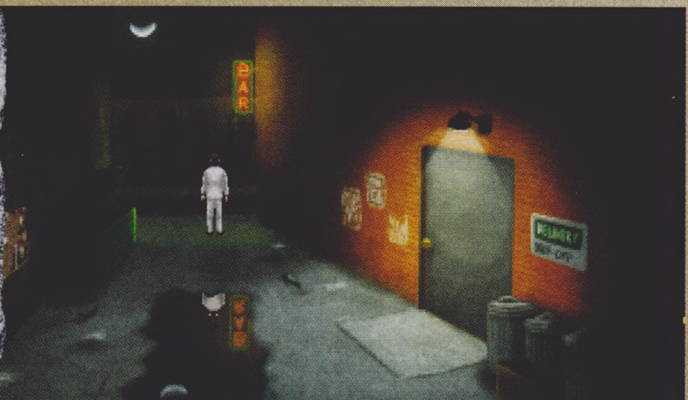
KONTRA

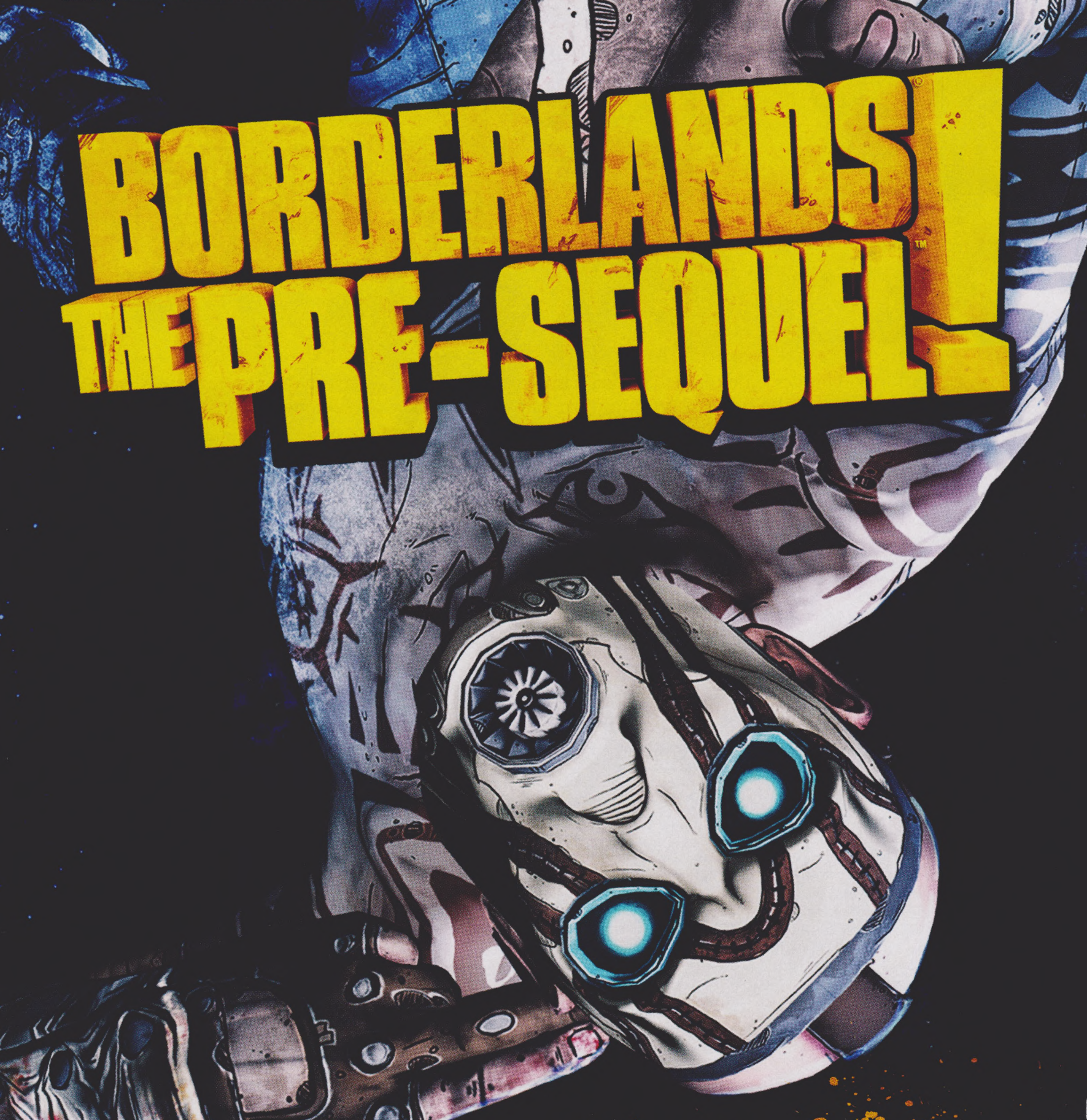
Ahol hiányzik az igényesség: a grafika és a szinkron egy része.

60%



A fapados grafikának egy igazán nagy előnye van: az elmúlt 15 év összes PC-jén gond nélkül fut!





BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL!

[ÍRTA CHRIS]

A bő két évvel ezelőtt megjelent Borderlands 2 többszöri végigjátszása után valószínűleg már sokakban felmerült a kérdés, hogy mikor érkezik végre a harmadik rész. Nos, arra még várnunk kell egy keveset, de amíg a bejelentés napja felvirrad, addig itt van nekünk az elő-folytatás!

A nemrég megjelent Destiny tesztelése közben sokszor átfutott az agyunkon, hogy milyen jó is lenne, ha a Bungie több elemet vett volna kölcsön a Gearbox fantasztikus csemetéjétől, a Borderlands 2-től. Ez az a játék ugyanis, ami majdhogynem tökéletes szintre fejlesztette az akció-szerepjátékok ezen meglehetősen furcsa fajtáját, hiszen a régi receptet sikerült felturbóznia egy teljesen új műfaj bevonásával, egy kibővített fejlődési rendszerrel, és ami a Destiny kapcsán a legtöbbször eszünkbe jutott, változatos, újdonságot a végtelenségig köpő lootrendszerrel. A Borderlands 2 egész egyszerűen úthengerként temetett maga alá mindenkit, és a mai napig nehezen találni olyan videojátékot a piacon, aminek egyes küldetéseire, történeteire ennyire széles vigyorral az arcunkon emlékeznénk vissza. Humorban és akcióban sosem volt hiány a Borderlandsben, egyes szereplők neve pedig valószínűleg még azok számára is ismerősen cseng, akik egy percet sem játszottak a sorozattal.

BORDERLANDS 2.5

Mondanunk sem kell, hogy nagyon várjuk a folytatást, ám addig is, míg türelmetlenül írogatjuk a leveleket a Gearbox főhadiszállására egy azonnali harmadik részt követelve, megérkezett hozzánk a Pre-Sequel, ami valamelyest lehűti várakozástól felfűtött testünket. Ahogy a játék címéből már sejthetitek, nem egy valódi folytatásról beszélünk: a TPS! lényegében egy előzménytörténet, ami a Borderlands és a Borderlands 2 eseményei között játszódik. Ebben a fejezetben Handsome Jack, a második rész főgonosza még csupán a Hyperion egy lelkes alkalmazottja annak űrállomásán, amelyet a sztori elején furcsa, idegen erők támadnak meg. Emberünknek a meneküléshez segítségre van szüksége, és itt jövünk a képbe mi, játékosok, akik ösvényt vágunk számára, hogy egérutat nyerjen. Miután elmenekültünk, szövetkezünk Jackkel, és megpróbáljuk együtt visszaszerezni az űrjárművet, aminek új legénysége egyébként komoly tűz alá vette Pandora holdját, Elpist. Ide érkezünk meg mi is, de hamar rájövünk, hogy az állomásunkt nem lesz egyszerű feladat visszafoglalni, ugyanis védelmi rendszerét zavarják.

Chris kreatív belcímeinél igazából csak egy fájóbb dolog van széles e világon: Claptrap, és úgy igazából az egész The Pre-Sequel szövegkönyve!

ADATOK

KIADÓ
2k Games

FEJLESZTŐ
2k Australia / Gearbox Software

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
van

INFO

A Borderlands: The Pre-Sequel október 17-én jelent meg Európában, PC-re, PS3-ra és X360-ra. Aktuális generációs konzolokra nem kizárt, hogy a jövőben megjelenik.

Az izgalmakban és humorban gazdag történetnek tehát a helyszíne nem Pandora, a két alapjáték közismert bolygója, hanem annak közeli holdja, Elpis. Ha valakinek még élnek a fejében a Borderlands 2 csillagos égboltjának képei, tudja, hogy ez a planéta bizony ott lebegett valahol fent az égen, közvetlenül a nagy H-betűt formázó űrállomás mögött, ráadásul eléggé megzilált állapotban – utóbbi miértjére magyarázatot kapunk a Pre-Sequelben. A sztori egyébként rengeteg kérdést megválaszol azzal kapcsolatban, hogy mi vezetett a Borderlands 2 alapjátékának eseményeihez. Minden spoiler nélkül elárulhatjuk, hogy végre megtudjuk, hogyan lett Jackből Handsome Jack, miként fordult ki önmagából és vált azzá a vérengző szociopatává, akit aztán megismertünk a második részben. Közben pedig rengeteg apró érdekességre is fény derül, többek közt arra, hogy miért szeretnek a Claptrap egységek táncolni – de a többi inkább legyen meglepetés.

ÉDES NÉGYES

Bár a sztori összekapcsolódik az előző résszel, a játékmenetben pedig nem fedezhetünk fel tengernyi újdonságot, az

A KÉPEN UGYAN NEM Ő SZEREPEL, DE KÖNYÖRGÖM, MINDENKÉPP CLAPTRAPKÉNT VIGYÉTEK VÉGIG A JÁTÉKOT, NEM FOGTOK CSALÓDNI!

85%

Ha kíváncsi vagy sorozat előző epizódjának részletes tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/borderlands2

„De ha nem szeretem Claptrapet, miért toljam vele?" – kérdezhetitek. Hát azért, mert ő Claptrap, emberek!

elő-folytatást mégis teljesen új játékként kell értelmeznünk, ahova nem importálhatjuk át a már meglévő karaktereinket. Ahhoz, hogy megismerjük, mi történt a Pandora holdján, új kincsvadászokra, azaz ezúttal inkább testőrökre, zsoldosokra lesz szükségünk. A The Pre-Sequel legfontosabb újdonsága az, hogy négy teljesen új karakter mutatkozik be benne, melyek mindegyike a Borderlands-univerzum egy-egy ismertebb alakja. Őket irányíthatjuk a folytatás keretén belül.

Az első választható karakter Athena, a Gladiátor, akit a Borderlands első részének harmadik, The Secret Armory of General Knoxx című DLC-jében ismerhettünk meg. Róla azt kell tudni, hogy egy orgyilkos, aki az Atlas Corporation megbízásában állt, de végül otthagyta a céget, hogy harcoljon a zsarnokság és az elnyomás ellen. Athena elsődleges képessége egy pajzs, amit aktiválva átmenetileg felfoghatja az őt érő sebzéseket, később pedig ezt továbbfejlesztheti akár fegyverré is, amit hozzávághat ellenfeleihez. Sőt, a pajzs akár az elementál-sebzéseket is képes lehet felemészteni, mi több, visszaküldheti azokat a feladó számára, már amennyiben szintlépésekkor ebbe az irányba fejlesztjük a leányzót.

Következő hősünk Nisha, a Törvényhozó, aki a Borderlands 2-ből lehet ismerős. Ő Lynchwood városának seriffje, fő képessége pedig a Showdown, amit ellőve Nisha sebzése és mozgási sebessége egyaránt megnő. Ahogy az összes többi karakternek, neki is három képességfa áll rendelkezésére a skill-pontjai elköltéséhez, amelyekkel más és más irányokba specializálhatja magát. Az elsőn az alapképességeit turbózhatja feljebb, a másodikon megnyílik a lehetőség számára, hogy egyszerre akár két revolvert is forgasson, a harmadikon pedig a Point Shooting képességéhez kap jópofa bónuszokat.

Harmadik hősünk, aki egyébként személyes kedvencem lett a végigjátszás során, a Hyperion űrállomásának egyik mérnöke, Wilhelm (vele is találkoztunk a második részben). Személyiségét tekintve ő egy roppant egyszerű figura, aki imádja testét különféle robotalkatrészekre cserélni, és úgy általánosságban rajong a robotikáért. Ennek köszönheti legfontosabb képességét is, amivel két drón-repülőt hívhat le maga mellé, akik egyszerre gyógyítják Wilhelmet és támadják az ellenfeleit.

A játék utolsó, de talán legérdekesebb választható karaktere Claptrap, az egy nyomvonalon közlekedő, gyakorlatilag mindenre alkalmatlan, és éppen ezért minden Borderlands-játékos által imádott robot, akinek megannyi vidám percet köszönhettünk az előző epizódok folyamán. Bár a játék többször felhívja figyelmünket arra, hogy véletlenül se válasszuk őt, mert csak hibából került a programba, nem kell tőle megijedni: Claptrap ugyanolyan teljes értékű hőse a Pre-Sequelnek, mint a másik három szereplő. Képessége, a Vaulthunter.exe talán egy kicsit kilóg sorból, ugyanis tök véletlenszerű dolgokat csinál, de természetesen ezek is hasznosak valamilyen szinten: diszkógömböt idéz, amivel elvakítja ellenfeleit, gyógyítja magát és társait, mindezt attól függően, hogy épp hány ellenféllel nézünk farkasszemet, vagy mennyi az életerőnk.

FÉLHOLDRA VERVE

Az új szereplők mellett a játék második legfontosabb újdonsága az új helyszín, az Elpis nevű égitest, ami gyakorlatilag egy hold, légkör nélkül. Ezért aztán a légzés elég nehézkesen működik errefelé, így hát első dolgunk az lesz, hogy oxigénmaszkot szerezzünk magunknak, amiből szépen lassan kiszipákolhatjuk a levegőt, amennyiben vákuumba keverednénk. Ilyen

ÖT DOLOG, AMI NAGYON JÓ AZ ÚJ EPIZÓDBAN

GRAVITÁCIÓ

1 Az alacsony gravitáció néha nekünk is hiányzik. Hatalmas ugrásokkal repkedhetünk egyik helyről a másikra, juthatunk fel magasabb helyekre, vagy lőhetjük fejtetőn a másikat.

TRÜKKÖS HARCOK

2 Ha nagyon felboszszant minket egy ellenfél, akkor csak arcon lőjük, hogy leesen róla az oxigénmaszk. Ezután nem lövünk bele többet, hadd tudja meg, kivel húzott ujjat!

LÉZERFEGYVEREK

3 A sok kőkorszaki karabély, shotgun és rakétavető után igazán üdítő dolog valami új fegyvert forgatni a kezünkben, mondjuk egy jó lézerstukkert. Ha az megvan, szebb lesz a világ.

EREDET

4 Te gondoltad volna, hogy Jack egy tök normális, szerethető fickó volt, aki csak meg akarta menteni Pandora lakóit? Mi sem, a The Pre-Sequelből pedig kiderül, hogyan sikerült neki.

CLAPTRAP!

5 Claptrap nélkül nem Borderlands a Borderlands, és szerencsére CL4P-TP egységből bőven akad itt is. Sőt, még végig is játszhatjuk egyikkel a játékot. Hasfalszaggató humor, imádjuk!

A SEASON PASS

Ahogy az előző Borderlands-játékok során már megszokhattuk, a The Pre-Sequel esetében is jó pár letölthető tartalomra készülhet az, aki megvásárolja az alapjátékot – ami persze jó, ha nem érezzük elégnek a csomagban rejlő dolgokat. Ehhez az epizódhoz is minimum négy nagyobb jön, melyek a szokásos tartalmakat rejtik majd, tehát új karakterekhez, kihívásokhoz és küldetésekhez jutunk a megvásárlásukkal, de sajnos egyéb részleteket egyelőre nem árultak el a készítők (annyi azért kiszivárgott, hogy lesz egy új kincsvadász, mégpedig Jack második részből ismerős testdublőre). Azt viszont már most tudjuk, hogy a Season Pass az eddigi üzleti modellt követi: 30 euróba kerül, ám mivel egy DLC 10 euróba fáj, három pakk áráért kapjuk meg a négy csomagot – és az is szinte biztosra vehető, hogy a szezon lejárta után is érkeznek extra pakkok, pont, mint a Borderlands 2 esetében.

területből rengeteg található (főleg a történet elején), ezért mindig oda kell figyelnünk rá, hogy legyen a közelünkben egy gejzír, amin keresztül feltölthetjük a levegőtartalékainkat. Ha elfogy az oxigénünk, akkor hősünk életereje szép lassan csökkenni kezd, de szerencsére nagyon hosszú ideig képesek vagyunk ebben az állapotban tovább harcolni. Mivel nemcsak gejzírekből, hanem ellenfeleinktől is zsákmányolhatunk oxigént, így nálam soha nem fordult elő, hogy fulladásos halálra ítéltem volna hősömet. Sőt, opponenseinkről le is lőhetjük az oxigénmaszkot, így inkább rájuk hozhatunk lassú pusztulást a légzésmegvonással. Ennek köszönhetően egyébként egy újabb tárgy is megjelenik a játékban, az oxigénmaszk, amivel ugyanúgy felszerelhetjük karakterünket, mint mondjuk pajzzsal vagy gránáttal, s ami további képességbónuszokat biztosít hőseink számára.

A légkör hiánya mellett ügyelnünk kell az alacsonyabb gravitációra is, mely egyébként pontosan olyan, amilyennek elképzeljük: hatalmas távolságokat ugorhatunk át egyetlen lendülettel, magasabbra repülhetünk, és nem sérülünk semmilyen zuhanástól. Külön érdekesség, hogy oxigéntartalékainkat felhasználva képesek lehetünk még nagyobbakat ugrani, még magasabbra szállni ott, ahol erre szükségünk lehet. De természetesen nem szükséges minden helyre mindig gyalog caplatnunk, új járműveket is találunk a játékban, melyek lézerfegyverekkel és rakétavetőkkel vannak felszerelve.

Szinte semmi újdonságot nem hoz, de annyira humoros, annyira szórakoztató, és annyira addiktív, hogy egész egyszerűen nem lehet nem szeretni!

HA LOOT, LEGYEN KÖVÉR

Ha pedig már szóba jött a lézer, érdemes rákanyarodnunk egy sokkal izgalmasabb témára, a fegyvereket érintő változásokra. No, itt sem kell komoly fordulatokra számítani, a Borderlands 2-ből ismert fegyverek ezúttal is visszaköszönnek, és ahogy régen, úgy most is hatalmas változatossággal dobják fel az amúgy is páratlan játékmenetet. A remek lootrendszer ezúttal is gondoskodik arról, hogy a lehető legszínesebb arzenál álljon rendelkezésünkre, tehát még mindig több százféle pisztoly, géppisztoly, karabély, mesterlövészpuska, rakétavető és shotgun közül választhatjuk ki számunkra a legideálisabb darabokat.

A Pre-Sequel ezen a téren csupán két újdonságot kínál. Az egyik az energiafegyverek megjelenése, avagy a lézerfegyveréké, melyekből most is kismillió félével találkozhatunk a végigjátszás során. Vannak railgunszerű mordályok, sörétes puskákat imitáló furcsaságok, vagy a Szellemirtók-filmeket idéző energianyalábot kibocsátó puskák is. Természetesen ezek is különféle elementál-sebzésekkel kerülnek forgalomba, tehát könnyen találhatunk köztük tűz- vagy akár savsebzést okozó darabokat is. Külön érdekesség viszont, hogy a készítők figyeltek rá, hogy a lézerfegyverek tűzsebzése csak légkörben működjön, mert ugye az égéshez oxigén szükséges. Ezenkívül egy új elementál sebzéstípus is felütötte fejét a játékban, méghozzá a fagyasztás, ami még egy szorzót hozzádob a fegyverek változatosságát biztosító véletlenszám-generáláshoz. Ezen a területen a Borderlands 2 egyébként verhetetlennek bizonyult az elmúlt évek során, ami a Pre-Sequel megjelenésével is csak tovább erősödött.

ENNYI VOLT, LEHET MENNI A BOLTBA

Nos, igazából ennyi a Pre-Sequel. Ha mindent összeadunk, akkor a számok azt mutatják, hogy bizony nem túl sok újdonság kapott helyet benne, de mi inkább ne matekozzunk. Nem szabad elfelejteni ugyanis, hogy ezzel a résszel nemcsak pár új karaktert, pár új fegyvert és egy hatalmas, oxigénmentes területet kapunk, hanem egy iszonyú hosszú, érdekes és rendkívül vicces történetet is, amit egész egyszerűen nem szabad kihagynia senkinek sem az idén. A Pre-Sequellel ugyanis több mint 20 órányi felhőtlen szórakozás jár, amihez fogható még olyan szupercímek sem voltak képesek biztosítani számunkra, mint a Destiny. Itt kérem szépen, van egy remekül működő lootrendszer, profi szinkron, kivételesen jó történet, amit remek humor és változatos harc fűszerez tökéletesre. Hogy ugyanez megvolt a Borderlands 2-ben is? Lehet, de itt még több van belőle. Borderlandsből pedig nincs olyan, hogy sok.

DE MOST KOMOLYAN, EZT A TÁRGYLISTÁT ÚGYIS ISMERITEK, AM CLAPTRAPKÉNT MÉG TUTI NEM JÁTSZOTTATOK BORDERLANDSET!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 magos 2,4 GHz-es processzor, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 8500 / ATI Radeon HD 2600, 13 GB HDD

Kétségtelen, hogy lehetett volna sokkal több újdonság is a játékban, de addig, amíg megérkezik a harmadik rész, tökéletesen elleszünk ezzel is.

GRAFIKA	85%
HANG	90%
JÁTÉKÉLMÉNY	90%

PRO

Végső soron ez is egy Borderlands 2, amiből soha nem elég. Új helyszínen, új szereplőkkel ismerhetünk meg egy előzménysztorit. Lézerfegyverekkel. Kell ennél több?

KONTRA

Már első ránézésre sem nyújt túl sok újdonságot a program, később pedig rájövünk, hogy ez bizony tényleg nem egy valódi folytatás.

87%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/borderlands

FIFA 15

[ÍRTA MO] **A legélethűbb, a legszebb, a legrealisztikusabb… Azt hiszem, mindannyian jól ismerjük már az EA marketinggépezete által gyártott hangzatos szlogeneket és a „forradalmi” újdonságokról harsogó sajtóközleményeket a FIFA-játékok kapcsán.**

Ám ha eltekintünk a tavaly konzolokon megjelent új generációs kiadástól, és szigorúan csak a PC-s sorozatra koncentrálunk, akkor bizony idén megállják a helyüket a felsőfokú jelzők a FIFA 15 kapcsán. Nem túlzás azt állítani, tényleg a legjobb futballjátékhoz lehet szerencsénk, ha elindítjuk a franchise aktuális epizódját. Ami persze közel sem jelenti azt, hogy hibátlan volna.

LÁTVÁNY? HANGULAT? PIPA!

Az új grafikai motor elkészültét a személyi számítógépen játszók úgy várták már, mint a Messi-ás eljövetelét, ami érhető, hiszen az utóbbi évek FIFA-játékai nem éppen a vizuális megjelenésükkel hódították meg a futballkedvelők szívét. Az aktuális konzolokon már bemutatkozott Ignite Engine azonban beváltja a hozzá fűzött előzetes reményeket. Bár összességében a grafika nem veszi fel a versenyt a legújabb játékokkal, mégis üdítő lesz a látvány az eddig ronda zöld játéktérhez, papírmasé pixelszurkolókhoz és saját maguk torz mására emlékeztető futballistákhoz szokott PC-s játékosok számára. A pálya talaját „igazi” fűszálak borítják, az esővíztől felfröccsenő sár összekoszolja az új ruhafizikának köszönhetően realisztikusan gyűrődő mezeket, míg a focisták frizuráját lágyan fújja a szél…

Az élő játéktér funkció jól teszi a dolgát, elképesztően hangulatos a stoplisokkal felszántott gyepszőnyeg, a megremegő kapufák és a tócsában vízpermetet szóró labda látványa. A játékosok fizimiskája is sokat fejlődött, jól áll nekik az atletikusra gyúrt új karaktermodell, azt pedig mondani sem kell, hogy a nevesebb futballisták már nemcsak külsejükről, hanem mozdulataikról is felismerhetők. De ami még ennél is örvendetesebb, hogy az EA Canadának sikerült egy évek óta fennálló problémát megoldania: a közönség végre nem arctalan massza, hanem egyesével animált, a pályán zajló történésekre azonnal reagáló embertömeg, amely döbbenetes hangulatot teremt a mérkőzéseken. Szabályosan borsódzik az ember háta, mikor az Anfield Road vagy a Bernabéu publikuma rázendít a csapatát biztató rigmusára, felhördülve talpra szökken egy-egy helyzetnél, vagy csalódott morajlással veszi tudomásul a bekapott gólt. Sokkal többet tesz ez hozzá az élményhez, mint a futballisták nagy dérrel-dúrral beharangozott érzelmi reakciói, amik a futball drámaiságát fokozandó kerültek bele a játékba. Elvileg több mint 600 érzelmi mintával találkozhatunk a pályán, ami azért a valóságban jóval kevesebbnek tűnik. Persze sokat nem oszt, nem szoroz ez a szám, hiszen a tizedik lejátszott mérkőzés után már fel sem fog tűnni a ziccert rontó csatár hajtépése és a bosszankodó társak dühös pillantása, pláne, hogy a játékmenetre mindez nincs érezhető hatással. Kivételt képez ez alól Fernando Torres, akibe tényleg sikerült olyan mély depressziót programozni a fejlesztőknek, hogy majdhogynem képtelenség vele gólt szerezni…

ADATOK

KIADÓ
EA Sports

FEJLESZTŐ
EA Canada

MŰFAJ
sportjáték

MULTI
van

INFO

A FIFA-sorozat idei epizódja a szokásos időben, szeptember 25-én jelent meg, minden elképzelhető platformra. Mi a PC-s változatot teszteltük, de a játék megvásárolható PS3-ra, PS4-re, Xbox 360-ra, Xbox One-ra, 3DS-re, Wii-re, Androidra és iOS-re is.

Ami biztos, hogy rég kijárt már egy ilyen megjelenésű FIFA a PC-s társadalom futballkedvelő felének, és ebben nem is találnak majd különösebb kivetnivalót, leszámítva néhány darabosabb mozdulatot (főként a közönség reakcióit figyelve), kevésbé kidolgozott grafikai elemet (gondolok itt az oldalvonal mellett újonnan megjelenő kispadra és környékére) és kisebb bugot. De ez már csak amolyan szőr… akarom mondani fűszálhasogatás.

KAPUSBAKI

Nyilván a szemet kényeztető látványvilág önmagában még nem sokat érne, ám a játékmenetről hasonló jókat mondhatunk el. Új labdafizika, finomított labdavezetési funkció, átalakított karaktermodellek: külön-külön figyelve szinte alig lehet észrevenni a különbséget a tavalyi játékhoz képest, ám együttesen mégis jól működnek ezek az elemek, és egy sokkal dinamikusabb, valóságosabb érzetet nyújtó játékélményt produkálnak a pályán. Pár játékot követően azt vesszük majd

IRÁNY A PREMIER LEAGUE

Az EA Sports és a PL egészen a 2018/19 szezonig szólóan meghosszabbította együttműködési szerződését, aminek köszönhetően még az angol bajnokság szertársait is élethűen lemodellezték a játékban. Az új megállapodásnak hála a FIFA 2015 legautentikusabb bajnoksága egyértelműen a Barclays Premier League lett. Az EA szakemberei gyakori vendégként tűntek fel az angol első osztályú csapatok háza táján az elmúlt szezonban, így 20 tökéletesen lemodellezett stadionnal, 3D-s szkenner segítségével élethűen megalkotott játékosokkal, a mérkőzéseken felvett szurkolói rigmusokkal és reakciókkal, sőt még a gólbíró technikával is találkozhatunk a játékban. Emellett az EA megkapta a PL televíziós közvetítésének grafikai elemeit, így a meccsek felvezetéseinél tényleg úgy érezhetjük, hogy egy angol bajnoki közvetítést nézünk.

észre, hogy bár érzékenyebb a labdakezelés, pontosabban kell időzíteni a fejeseket, a cseleket, a beadásokat, és még védekezni is nehezebb, mégis sokkal élvezetesebb mérkőzéseket vívhatunk, mint eddig. Ehhez erősen hozzájárul, hogy idén sikerült megtalálni az egyensúlyt a taktikus védekezés, az élvezetes középpályás küzdelem és a gólra törő támadások között, ez a balansz pedig kifejezetten szórakoztató végeredményt mutat. Az apróbb újítások közül a rögzített szituációk kidolgozása sikerült a legjobban: bedobásoknál és a pontrúgásoknál már a labdát fogadó játékost is az irányításunk alá vonhatjuk, így a pálya megfelelő szegletébe futva könnyebben előnyt kovácsolhatunk ezen helyzetekből. Ezen kívül különböző csapatinstrukciók közül is válogathatunk, a szögleteknél például kérhetjük, hogy a csapattárs érkezzen a rövidre, zavarja a kapust, netán fusson be a tizenhatosról.

Drasztikus újítást idén se kaptunk, de a PC-s változatot azért sikerült maradéktalanul feljavítani, pótolva a hiányosságokat.

A játékélmény mélységét ugyancsak sikerült fokozni, hiszen már egy sima barátságos meccs alkalmával is elég komoly taktikai repertoár áll rendelkezésünkre. Nemcsak a formációt alakíthatjuk kedvünkre, hanem az egyes játékosokat külön taktikai feladatokkal láthatjuk el az eredményesebb játék reményében. Mérkőzés közben pedig már nem öt, hanem hét előre programozott taktikai variáció áll rendelkezésünkre, így egy gombnyomással akár mindenkit felzavarhatunk támadni, vagy a soványka előnyünket megőrizendő „leparkolhatjuk a csapatbuszt" a kapunk elé.Kissé ironikus, hogy a leginkább kihangsúlyozott fejlesztés okán élhetünk egyedül panasszal, egész pontosan most az újraprogramozott kapusok miatt főhet a fejünk. Bár tényleg szebb és változatosabb a mozgásuk, és szuperül néz ki, ahogyan a levegőben úszva kitolnak egy lövést a sarokból, ám cserébe teljességgel kiszámíthatatlanok. Képesek a legnagyobb bravúrt bemutatni egy százszázalékos ziccer esetén, máskor meg elnéznek egy negyven méterről kapura emelt labdát, vagy éppen kiejtik a játékszert a kezükből, amely óhatatlanul a lesipuskás csatárok prédájává válik.

NA, KI A KIRÁLY?

Hogy a FIFA 15 sokáig a gépeinkben ragadjon, arról az élvezetes apróságokkal kiegészített, feljavított játékmódok gondoskodnak. Minden itt van, amit az elmúlt években már megszokhattunk: kezdhetünk karriert menedzserként vagy akár egy játékost irányítva, játszhatunk online kupákat 22 játékos részvételével, kooperatív módban a barátunkkal karöltve verhetjük végig a mezőnyt, gyakorolhatunk 26 új képességjátékot, belemerülhetünk a profi klubok világába, az integrált EA SPORTS Football Club modullal pedig szinte mindent megoszthatunk a közösséggel a kedvenc gólunktól a legutóbbi csapatfelállásig. Mind közül persze a legnagyobb érdeklődés idén is a FIFA Ultimate Teamet övezi, melyben álmaink csapatát építhetjük fel kártyacsomagokat vásárolva, vagy a többi online játékostól igazolva futballistákat. A FUT alapjaiban nem változott, de azért találkozhatunk benne újdonságokkal. Például a labdarúgók közötti kémia még inkább meghatározza az alakulatod erősségét, ezért a koncepciókeret opció segítségével megnézheted, hogy az általad kiszemelt játékosok milyen csapatot alkotnának együtt. Immár belekezdhetünk ötmeccses baráti idényekbe, ellenben megszűnt a Trade Offers funkció a csalók kiszűrése végett, így nem cserélgethetünk játékosokat és egyéb cuccokat a haverjainkkal. A legjobb húzás a FUT-ban azonban egyértelműen a sztárjátékosok kölcsönvételének bevezetése, mert így egy-egy fontos mérkőzéssorozat erejéig akár Ronaldót vagy éppen Robbent is a csapatunkba invitálhatjuk a biztos siker érdekében. Némi üröm az örömben, hogy az Ultimate Team játékmenete ezúttal nem annyira kiegyensúlyozott, mint a sima mérkőzéseké, a cselezések túlságosan hangsúlyosak (végig lehet rohanni a pályán egy ügyesebb játékossal), a kapusok pedig még szeszélyesebbek. Persze aggódni nem kell, a FUT így is élvezetes, és hosszú távú szórakoztatást biztosít.

Egy szó, mint száz, a FIFA15 minden elemében az eddigi legjobb darab, amit az EA PC-re kiadott, a bosszantó apróságok pedig egész egyszerűen eltörpülnek e vitathatatlan tény mellett. Így pedig végre-valahára leírhatjuk a mondatot: rég volt ilyen szórakoztató a virtuális foci a számítógépeken.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,4 GHz-es kétmagos proci, 4 GB RAM, 512 MB VGA, 13 GB HDD

Az Ignite Engine bevezetésével végre PC-n is megtörtént a generációváltás a FIFA-széria életében. Minőségi játék, ami hibái ellenére is kiváló futballélményt nyújt, legalábbis a következő epizód megjelenéséig mindenképp.

GRAFIKA: **88%**
HANG: **96%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

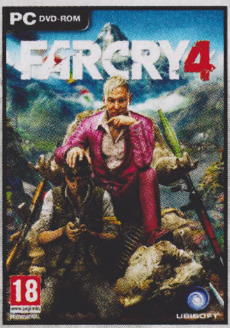
A grafika szép, a hangulat kiváló, a játékélmény dinamikus és szórakoztató, a hosszú távú szórakozásról pedig a FUT gondoskodik.

KONTRA

Bár már kissé unalmas volt, azért a magyar kommentár nagyon hiányzik a főbb verziókból. Nagyobb problémát jelentenek ennél a megbízhatatlan kapusteljesítmények, az érzelmi intelligencia bevezetése pedig sajnos kiaknázatlan lehetőség maradt.

90%

ŐSZI-TÉLI PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

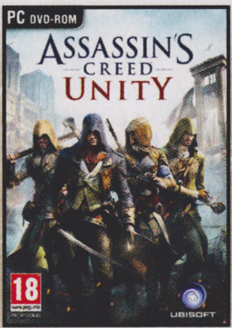


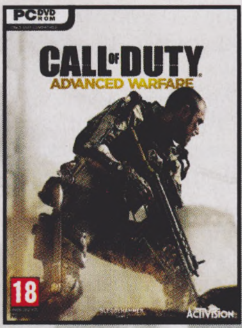
FAR CRY 4

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	17.490 Ft
Hosszabbítással:	16.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	24.990 Ft
Hosszabbítással:	23.990 Ft

ASSASSIN'S CREED UNITY

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	17.490 Ft
Hosszabbítással:	16.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	24.990 Ft
Hosszabbítással:	23.990 Ft



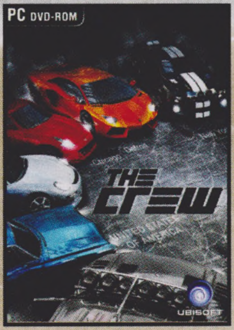


COD: ADVANCED WARFARE

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	18.490 Ft
Hosszabbítással:	17.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	25.990 Ft
Hosszabbítással:	24.990 Ft

THE CREW

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	15.990 Ft
Hosszabbítással:	14.990 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	23.990 Ft
Hosszabbítással:	22.990 Ft



Közeledik az év vége, így ismét frissítettük az előfizetési akcióinkat. Fizess elő fél- vagy egy évre, és kedvenc magazinod mellé válassz egy PC-s játékot az idei év legnagyobb durranásai közül! Az akciók 2014. december 31-ig érvényesek!

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted a az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

GRAND THEFT AUTO V

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	16.990 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	25.490 Ft
Hosszabbítással:	24.490 Ft

FIFA 15

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

THE SIMS 4

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.900 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	15.490 Ft
Hosszabbítással:	14.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)	23.490 Ft
Hosszabbítással:	22.490 Ft

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

[ÍRTA BATE] Két és fél évet kellett várni rá, de minden perc megérte. Legalábbis azoknak, akik szeretik a klasszikus szerepjátékokat, órákat tudnak bíbelődni a karakteralkotással, nem rettennek meg, ha egy játékban olvasni, gondolkodni és taktikázni kell – a Wasteland 2 ugyanis ezt várja el a játékostól, cserébe viszont olyat nyújt, amire manapság csak igen ritkán van példa. Egy régi vágású RPG-t teszteltünk, ahol nem a grafika nyűgöz le, hanem a világ szépen kidolgozott háttere, a történet, a lehetőségek részegítő tárháza és a zseniális hangulat, ami beszippant, és mindaddig nem ereszt, amíg csapatoddal fel nem tárod a senkiföldje titkait.

A Wasteland 2 már azelőtt sikersztoriként vonult be a játéktörténelembe, hogy akár egyetlen kép megjelent volna belőle. A programot fejlesztő inXile Entertainment 2012-ben jelentette be, hogy a közösség segítségét kéri az 1988-as Wasteland folytatásának elkészítéséhez, és a Kickstarteren meghirdetett 900.000 dolláros igényt 43 óra alatt dobták össze a játékosok (köztük a cikk szerzője). A pénzkalapozós kampány végül közel 3 milliós végösszeggel zárult, a készítésbe betársult az Obsidian Entertainment, és megkezdődhetett a tényleges fejlesztés, melynek végeredménye világszerte szeptember 19-én került a boltok polcaira.

MODERN KLASSZIKUS

A Wasteland első részére valószínűleg csak kevesen emlékeznek, de ez nem feltétlenül baj, hisz az immáron huszonhat éves elődismerete egyáltalán nem szükséges a frissen megjelent játék élvezetéhez (utalásokban persze nem lesz hiány a veteránok számára). Tesztünk alanya egy szerepjáték, méghozzá a klasszikus fajtából, és ha hasonlítanunk kellene valamihez, az mindenképpen a Fallout-széria első két része lenne. A párhuzam fontos, mert az eredeti Wastelandre az 1997-es Fallout szellemi elődjeként tekintünk, ráadásul mindkét játék felett ugyanaz a kreatív elme bábáskodott: Brian Fargo, akinek régóta szívügye volt a Wasteland visszatérése. 2003-ban a Konamitól visszavásárolta a jogokat, és éveken át küzdött azért, hogy a második rész megvalósulhasson, méghozzá olyan formában, ahogy azt szeptember közepén kézhez kaptuk.

Az említett formát azért fontos kiemelni, mert a Wasteland 2 egyáltalán nem igazodik az aktuális trendekhez, sőt talán nem túlzás azt állítani, hogy teljesen szembemegy a napjainkban alkalmazott megoldásokkal. Ennek eredményeként nem könnyű és egyszerű, nem kifejezetten szép, nem rövid, ráadásul nincs benne többjátékos rész és kooperatív móka – tegyük hozzá: szerencsére. Ehelyett kapunk egy jókora világot, egy (kezdetben) négyfős csapatot, egy rendkívül mély és szerteágazó fejlődési rendszert, jó pár küldetést és helyszínt, több tucat órára rúgó egyszemélyes játékélményt, továbbá egy olyan körökre osztott harcrendszert, ahol nagyjából fél tucat tényezőt figyelembe véve kell meghozni a döntéseket minden egyes lépés előtt. Ez kezdetben kissé sok lehet még a régi motorosoknak is, de amint belerázódunk a játékmenetbe, olyan élményben lesz részünk, amilyenhez már rég volt szerencsénk.

> Sokat késett a Wasteland 2, de most már tudjuk, miért: sokkal tartalmasabbá és jobbá vált a bétaváltozat óta.

VALAHOL ARIZONÁBAN…

A Wasteland 2 sztorija 15 évvel az első rész után kezdődik. Egy alternatív univerzum jövőjében járunk, ahol a világ nagy részét elpusztította egy tévedésből kitört atomháború. Az emberiséget persze nem lehet végleg kiiktatni néhány bombával, túlélők mindig lesznek, és esetünkben a megmaradottak igyekeznek kihozni a maximumot a civilizáció romjaiból. Ebben a világban ráadásul akad egy szervezet, a Desert Rangers, amelynek tagjai elkötelezettek a rend és a béke fenntartása mellett a nukleáris szennyezéstől mentes területeken. Hozzájuk csatlakozik a játékos által irányított négy karakter, akik a történet elején azt a megbízást kapják, hogy járjanak utána az Ace nevű veterán ranger halálának, és segítsenek megfejteni azt a meglehetősen furcsa rádióadást, amit eredetileg az időközben elhunyt kolléga indult kivizsgálni.

Az elsőre rutinfeladatnak tűnő küldetésről aztán gyorsan kiderül, hogy sokkal több annál, mint aminek látszik, és miközben igyekszünk felgöngyölíteni a szálakat, kinyílik előttünk a

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
inXile Entertainment

MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
nincs

INFO

A Wasteland 2 „végleges" változata szeptember 18-án került fel a Steamre, de Magyarországon dobozos formában is megjelent. A játék ennek ellenére még nincs kész: az inXile jelenleg is dolgozik a hibák kijavításán. Egy biztos: DLC soha se lesz a játékhoz.

A FEGYVEREKET AKÁR SZÉT IS LEHET SZEDNI, ÉS A FONTOSABB ALKOTÓELEMEKET KÉSŐBB ÚJRAFELHASZNÁLNI.

MIVEL VÉRBELI SZEREPJÁTÉKRÓL VAN SZÓ, EZÉRT A JÁTÉKIDŐ EGY TETEMES HÁNYADÁT A TÁRGYLISTA GONDOS MENEDZSELÉSÉVEL MUSZÁJ ELTÖLTENI.

világ, megismerkedünk a senkiföldje lakóival, a különböző, nem egyszer ellenséges frakciókkal, a kártékony és barátságos elemekkel, szép lassan meghatározó tényezővé válunk, majd idővel azon vesszük észre magunkat, hogy a cselekedeteinkkel folyamatosan formáljuk a körülöttünk lévő világot. Korunk játékainál igen gyakran pufogtatott marketingmaszlag, hogy döntéseink kihatással vannak a történetre, ám a Wasteland 2 esetében ez nem csak túlzó csúsztatás, hanem olyan létező játékelem, amivel már az első óra környékén szembesülünk: két fontos település egyszerre kerül veszélybe, mi viszont csak az egyik helyre érhetünk oda időben. Víz vagy élelem? Bárhogy is döntünk, a választásunk hatásai folyamatosan visszatérnek hozzánk a folytatásban. És ez még csak egy kezdeti dilemma, a folytatásban jó pár hasonló, nem egyszer durvább szituációban kerülünk hasonló helyzetbe.

A program ezen aspektusa, a cselekedeteink hatására formálódó történet ráadásul nemcsak az újrajátszhatóságot emeli a magasba, de a játék atmoszféráját is rendkívül egyedivé varázsolja, hiszen súlya lesz a kattintásainknak, és ha tényleg odafigyelünk arra, hogy mit csinálunk, és feldolgozzuk a kapott információkat, nem csak rohanunk egyik helyről a másikra, akkor valóban átéljük a nagy kalandot, bűntudattal, libabőrrel, eufóriával és alkalmanként katarzissal. És erre a kisebb csodára tényleg csak nagyon kevés játék képes manapság.

A kiadásra szánt változat sajnos egyáltalán nem mentes a bugoktól, de a javítások folyamatosan érkeznek.

KELL EGY CSAPAT

Ide azonban el is kell jutni, a beleélés ugyanis nem jön azonnal, lévén a Wasteland 2 nem adja olyan könnyen magát. Az indítást követő információzuhatag láttán az elmúlt évek RPG-ihez szokott játékosokon könnyen erőt vehet az elveszettség érzése.

A New Game kiválasztása után rögtön kapunk négy üres karakterhelyet, melyeket nekünk kell feltöltenünk. Két lehetőség adott: vagy magunk készítünk vadonatúj hősöket, vagy az előre gyártott arcok közül „toborzunk" csapatot.

Ha az előbbit választjuk, akkor fejenként hét tulajdonság (koordináció, szerencse, tudatosság, erő, sebesség, intelligencia, karizma) között kell elosztani hét pontot, majd tíz általános, tíz fegyver-, és kilenc tudásalapú képzettségre szórhatunk ki újabb 12 pontot. Ez mindenféle tapasztalat nélkül komoly kihívás (akár órákat is el lehet matekozni a megfelelő parti összeállításával), ráadásul könnyen elszúrhatjuk az egészet, így mi azt ajánljuk mindenkinek, hogy játsszon legalább egy órát a választható arcokkal, majd a begyűjtött tapasztalatok alapján vágjon neki a saját banda megalkotásának. Amire figyelni kell, hogy legyen egy brutális harcosunk (brute force, legalább két fegyverosztály kezelése, és weaponsmithing képesség), egy orvosunk, aki el tudja látni a csapatunkat (field medic, surgeon) és olyan szakik, akik jártasak a szerelésben, a robbantásban, a riasztók és széfek terén, valamint a zárak birizgálásában. Emellett kiemelten fontos, hogy minden emberünk eltérő fegyvert forgasson, így könnyebben elkerülhetjük azt a kellemetlen szituációt, hogy kifogyunk a véges és nem túl olcsó lőszerből.

Tökéletes csapatot ugyan képtelenség

A KLASSZIKUS ELŐD

Az első Wasteland még az „ősidőkben", a nyolcvanas évek végén (1988) jelent meg Commodore 64-re, Apple II-re és MS-DOS alá, az Interplay fejlesztésében és az Electronic Arts kiadásában. A játékos már ekkor is a Desert Rangerek egy csapatát irányíthatta, négy főt, de a kalandozások során ezt a bandát is hét főre lehetett bővíteni. Brian Fargo szerepjátéka hiába jelent meg huszonhat évvel ezelőtt, már akkor is rendelkezett azzal a különleges játékelemmel, hogy a felhasználó cselekedetei hatással voltak a világra, és ez volt az első olyan program, ahol egy helyszínre visszatérve úgy találtuk a dolgokat, mint ahogy a távozásunkkor hagytuk. A Wastelandhez kvázi folytatás is készült, Fountain of Dreams címmel, de az előddel ellentétben ez már nem aratott komolyabb sikert. A Wasteland egy másik különlegessége, hogy a sztori egy részét a kézikönyv tartalmazta, így a történet bizonyos pontjait elérve elő kellett venni a kis könyvecskét, és onnan értesülhettünk a fontosabb információkról – ez a megoldás nemcsak memóriát spórolt a fejlesztőknek, de másolásvédelemként is remekül működött.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MENTS, MENTS, MENTS!

Klasszikus RPG-vel van dolgunk, így nem lehet elégszer hangsúlyozni, hogy ments gyakran, ugyanis a program ezt nem teszi meg helyetted, az automata rendszer csak az új helyszínekre történő belépéskor, és azok elhagyásakor működik. Viszont ennél jóval sűrűbben érdemes a Save gombra tenyerelni, mert sosem tudhatod, hogy mikor futsz olyan kényes helyzetbe, ami után érdemes visszatölteni az állást.

KERESD A SZOBROKAT

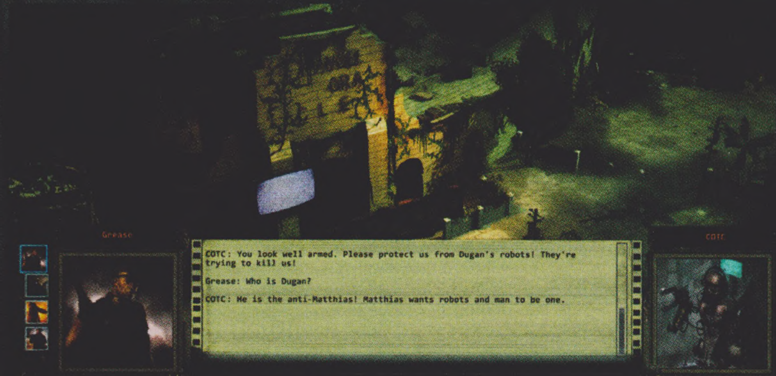
A játékban szinte minden helyszínen találhattok furcsa szobrokat, ezeket érdemes felkutatni és megvizsgálni, mert minden esetben plusz egy tapasztalati ponttal dobják meg az összes karaktert. A szobrok olykor jól látható helyen állnak (pl. a Citadella múzeumában), máskor viszont el vannak dugva, mondjuk egy barlangban – az utóbbiak miatt érdemes tüzetesen átvizsgálni minden egyes területet.

TÁRSAK A SENKIFÖLDJÉN

A játékot négy karakterrel kezdjük, de csatlakozó NPC-kel ez a létszám hétre bővíthető. Szinte minden nagyobb településen akad egy személy, aki csatlakozhat hozzánk, még a Citadella mellett is, így már az első tíz percben felbővíthetjük a csapatunkat öt főre. A kezdőhelyszínen Angela Deth vár rád, és érdemes rögtön bevenni, már csak azért is, mert ért a gépkarabélyokhoz és a fegyverkovácsoláshoz.

EXTRA KIADÁS INGYEN*

A Wasteland 2 hazai vásárlói ezúttal is a lehető legjobban járnak, hiszen nemcsak, hogy kedvező áron zsákolhatják be ezt a zseniális szerepjátékot, de rögtön azt az extra kiadást, ami a Steamen csak digitálisan kapható, nálunk viszont rendes, dobozos, kézzelfogható formában. Arról a Ranger Editionről van szó, amely egy ízléses, vastag, keménybborítási gyűjtői csomagolásban érkezik, és több extra is van benne. Öt gyűjthető kártya a játék grafikáival, egy kétoldalas poszter, egy színes, vastag kézikönyv, a játék térképe, egy a zenei anyagot tartalmazó CD, illetve a kultikus Wasteland 1 letöltőkódja. A Steamen ezek digitális változatáért 54.99 eurót kell fizetni, amely a jelenlegi árfolyamon olyan 17 600 forintnak felel meg, de az illetékes hazai szakboltokban ennek gyakorlatilag a feléért, alig 9990 forintért is le lehet csapni rá. Ennél kedvezőbb ajánlat sem idén, sem a közelmúltban sem volt, így ha kicsit is felkeltette az érdeklődésed a játék, ne késlekedj, mert ez a Ranger Edition garantáltan nem fog éveken át a polcokon porosodni, záros határidőn belül elfogy, és valószínűleg soha többé nem fognak belőle gyártani dobozos kiadást.



AKI NEM SZERET OLVASNI, INKÁBB NEKI SE ÁLLJON: A WASTELAND 2-ÉLMÉNY ELSŐSORBAN A TÖRTÉNETRŐL ÉS A PAZAR DIALÓGUSOKRÓL SZÓL.

kisakkozni a kezdőpontokból, aggódni mégsem kell, hiszen a szintlépések után új képességek taníthatók a karaktereinknek, illetve útközben több NPC is csatlakozhat hozzánk (maximum heten kalandozhatunk egyszerre), akiket szintén felvértezhetünk pár praktikával, plusz alapból ők is rendelkeznek mindenféle hasznos skillekkel.

HOVA KATTINTSAK?

Ha megvagyunk a kezdőnégyesünk összeállításával, akkor jön a második menet: ismerkedés a kezelőfelülettel. A képernyőn rengeteg információ kap helyet (az összes karakter adatlapja, fegyvermenü, dialógusablak, rádiókezelő és további gombok), melyet az első órában nem könnyű átlátni, és mindezek fejében már a nyitóbeszélgetés is több szöveget tartalmaz, mint egy átlag FPS, szóval tényleg muszáj figyelni, mert vagy a sztori részleteiről maradunk le, vagy valóban hasznos funkciók felett siklik át a tekintetünk. A játék igyekszik ugyan segíteni nekünk kis felugró ikonokkal, de ez a megoldás messze nem tökéletes, hiszen a kamerakezelésről szóló rész nálunk csak tíz óra játék után bukkant fel, mikor annak kellett volna nagyjából az elsőnek lennie...

A nyitány órái az alapok elsajátításával telnek, és a játékot akkor kezdjük el igazán élvezni, mikor már ösztönösen kattintunk, és nem keressük a különböző funkciókat és ikonokat. Ez sokak számára talán túl sok idő lehet, és könnyen elmehet a kedvük az egésztől, azonban érdemes a megszokottnál türelmesebbnek lenni, ugyanis a kellő rutin megszerzésével a játék szó szerint kivirágzik. Végre lesz időnk rácsodálkozni a hangulatos helyszínekre, elmerülhetünk a szereplők mondókájában, figyelmet fordíthatunk az okos karakterfejlesztésre, és lelkesen kutathatunk az újabb küldetések, titkos helyszínek és felszerelések után. Mindez pedig csak fokozódik, ha ráérzünk a harcra is, hiszen onnantól alig várjuk majd, hogy újabb kupac ellenséges elemet tehessünk hidegre. A felfedezés és a fejlődés ugyanis nem minden, hiszen a körökre osztott küzdelem legalább olyan jól sikerült eleme a Wasteland 2-nek, mint a háttértörténet és a ránk váró lehetőségek.

A SENKIFÖLDJE STRATÉGIÁJA

A játék harcai minden esetben körökre osztva zajlanak, a karakterekkel egyenként foglalkozhatunk, mindegyiküknél adott számú akciópontot költhetünk el egy-egy menet során. Mozoghatunk, tüzelhetünk, újratölthetünk, fegyvert válthatunk, leguggolhatunk, illetve megtarthatjuk a pontjainkat, ami a következő körben bónuszvédelemként realizálódik. Mindez erősen emlékeztet a Fallout első két részéből ismert rendszerre, azonban a fejlesztők nem

A MESTERLÖVÉSZ EGY KINCS

A csapat egyik tagját mindenképpen érdemes profi mesterlövésszé fejleszteni, ugyanis egy ilyen egyén rendkívül hasznos lehet a harcok során. A magas helyekre irányítva hatalmas előnyre tesz szert az ellenfelekkel szemben, továbbá ő az, aki már messziről is képes megtámadni a rosszarcúakat, és egy jó lövéssel akár úgy is indíthatjuk a csatákat, hogy az első ellenfelünk azonnal elfekszik a földön.

TOLL, PAPÍR, JEGYZETELÉS

Lehet, hogy ez furán fog hangzani 2014 őszén, de a játék indítását követően érdemes egy tollat és egy jegyzettömböt elővenni, és ha találkoztok valami furával a beszélgetések vagy a helyszínek bejárása során, azt jegyezzétek le, ugyanis sosem tudhatjátok, hogy az így összeszedett, elsőre értelmetlen dolgok mikor lesznek a hasznotokra. Lehet, hogy egy megjegyzés segít majd kinyitni egy széfet...

ÓVATOSAN VÁSÁROLGASS!

A senkiföldje tele van kereskedőkkel, ők azonban nem adják olcsón a portékájukat. Ennek ellenére nem szabad bedőlni azoknak, akik mindenféle szuper ajánlatokkal csábítanak, ugyanis könnyen előfordulhat, hogy egy olyan szélhámossal akadsz össze, aki olcsóbban, de mégsem kevés pénzért olyan mordályokat sóz rád, amelyek az esetek 95%-ban beragadnak, és képtelen leszel akár csak egy lövést is leadni velük.

A JÁTÉK SZÉPNEK CSAK RITKÁN ÉS NEHEZEN MONDHATÓ, DE AZÉRT VANNAK ENNYIRE VADÍTÓAN JÓL KINÉZŐ HELYSZÍNEI. ÁM HA CSÚNYA IS, AZÉRT A HANGULAT MINDEN ESETBEN RENDBEN VAN!

elégedtek meg azzal, hogy lemásolták ezt az amúgy közel tökéletes szisztémát.

Az egyik remek újítás, hogy a harcok során a program külön színnel jelöli azt a maximum távolságot, ameddig mozoghatunk (sárga), illetve azt a határt (kék), ameddig úgy mehetünk el, hogy utána még a tüzelésre is marad pontunk. A helyezkedés fontos tényező, a játék ugyanis nagyon komolyan veszi a fegyverek tulajdonságait a távolságokat illetően. Egy mesterlövészpuska közelre használhatatlan, de messziről komoly sebzésre képes, egy pisztoly csak rövidtávon belül hatásos, míg a shotgunnál érdemes figyelni arra, hogy közelre ugyan szépen sebez, viszont az ellenfelektől távolodva nő a szórása, így akár több rosszarcút is megcirógathatunk egyszerre.

Mindezt tovább árnyalja, hogy az ellenfelek fedezékbe húzódhatnak, akárcsak mi magunk (ez módosítja a célzást és a védelmet), illetve számít a szintkülönbség, tehát ha egy mesterlövészt nagyon okosan felküldünk egy magaslatra (mondjuk egy tetőre), akkor garantált, hogy a találatainak az esélye a kifejezetten kellemes, 90% feletti tartományba kúszik. Emellett számolni kell a baráti tűz intézményével (ez az ellenfelekre is érvényes), tehát a shotgunt ne nagyon lobogtassuk, ha egy pajtásunk áll a becélzott ellenfelünk mellett, továbbá a harc közben szerzett sérülésekre is ügyelni kell, a gyógyítás nem mindig várhat az esetleges győzelem eléréséig. A csapatunk tagjai a bekapott találatok után értelemszerűen életerőt vesztenek, de egy egy durvább támadás vérzést vagy akár eszméletvesztést is okozhat – ha egy szanitéccé képzett karakter ezt nem orvosolja időben (3-4 körön belül), akkor szinte biztos, hogy a társunk végleg a földön marad. És ha ez még nem lenne elég, jó, ha tudjátok, hogy a csatlakozott NPC-k néha önálló életre kelnek, hiszen egyedi motivációik vannak, és ilyenkor a saját belátásuk szerint vesznek részt a csatákban.

> **A Wasteland 2 nemhogy beváltotta az ígéreteit, de jobb játék lett, mint amilyet valaha kívántunk volna.**

Összetűzésből lesz egy pár a kalandjaink során, azonban a fenti rendszernek köszönhetően szinte sosem lesz két ugyanolyan küzdelem, és még az ötvenedik harcnál sem kopik ki a játékból az izgalom és a valódi taktikázás élvezete. Kicsit olyan az egész, mint az XCOM: Enemy Unknown, azzal a hatalmas különbséggel, hogy itt nem folyamatos csatározásról van szó, hiszen a körökre osztott összecsapásokat egy szabadon bejárható, változatos világ és egy kiváló történet egészíti ki.

A SENKIFÖLDJE NEM ERESZT

A Wasteland 2 közel sem tökéletes játék (legalábbis technikai szempontból), de ordít róla, hogy szívvel-lélekkel készült. A történet ugyan tele van olyan elemekkel, amelyeket már láttunk korábban (lásd: mutáns növények bedarálják az őket megteremtő embereket), de az egész sztori annyira jól van összerakva, olyan szépen épül fel, hogy az ismerős elemeket képtelenség negatívumként értékelni. Arról nem is beszélve,

FRAKCIÓK A SENKIFÖLDJÉN

RED SKORPION MILITIA

Egykori útonállók társasága, akik beköltöztek a Desert Rangerek által hátrahagyott börtönbe, és újabban rendfenntartó erőként tevékenykednek. A munkásságuk azonban jobbára csak abból áll, hogy védelmi pénzt és vámot szednek, de soha nincsenek ott, mikor igazán szükség lenne rájuk. Kezdetben elkerülhetők, de idővel muszáj konfrontálódni, és békés megoldás sajnos nem nagyon létezik velük kapcsolatban.

RAIL NOMADS

Különös nép, akik egy vonatot imádnak szent tárgyként, törzsekre oszlanak, és épp fasírtban vannak egymással. Az otthonukként szolgáló területen jó pár küldetés vár megoldásra, és akár ki is békíthetjük a szemben álló feleket. Ez ugyan nem egyszerű feladat, de ha odafigyelünk mindenre, amit a helyi karakterek megosztanak velünk, akkor idővel szép szóval is fel lehet oldani a konfliktust, extra tapasztalati pontért persze.

PISTOL PACKING PRIESTS

A senkiföldje egyik legkettyósabb társulata, akik elég vallásosak, csak a hitük teljesen az agyukra ment. Nézeteik szerint a nukleáris apokalipszisnek ki kellett volna irtani a teljes emberiséget, ám mivel ez nem történt meg, ők magukra vállalták a hiba korrigálását, és durván felfegyverkezve igyekeznek bevégezni a mindenható munkásságát. A józan ész nem tartozik az erősségeik közé, így a békés megoldások sem működnek az esetükben.

M.A.D. MONKS

Hibbant szerzetesek, akik Gombafelhő szolgálói közé tartoznak. Meggyőződésük, hogy csakis úgy juthatnak át a túlvilágra, ha megfelelő mennyiségű radioaktivitást szippantanak magukba, és így eggyé válhatnak a nagy ragyogással. Habár ez a banda sem százas, ez nem feltétlenül vezet agresszióhoz, a sztori során csak a játékoson múlik, hogy miképp kezeli a vallásos figurákat.

WRECKING CREW

Igazi rohadékok, akik abból élnek, hogy a senkiföldje békés népeit zaklatják, és a Vörös Skorpiókkal ellentétben meg sem próbálják elhitetni az emberekkel, hogy jót akarnak. Már a játék korai szakaszában találkozunk velük egy ostrom során, majd kifüstölhetjük egy nagyobb bázisukat, illetve a sivatagot járva bármikor felbukkanhatnak, hogy annak rendje és módja szerint kilyuggassuk őket. XP farmoláshoz tökéletesek!

DIAMONDBACK MILITIA

A nevük alapján ők is a Vörös Skorpiókhoz hasonló társaságnak tűnnek, de ne hagyjuk, hogy a prekoncepciók győzzenek. A Diamondback csapat alapvetően egy jóravaló népség, akik a Desert Rangerek hatókörén túl igyekeznek rendet tartani, főleg a Titánok kanyonjában. A történet során elkerülhetetlen, hogy kapcsolatba kerüljünk velük, és innentől csakis rajtunk múlik, hogy segítjük-e őket a céljaik elérésében, vagy ellenük fordulunk.

hogy nemcsak „nézői", de alakítói is vagyunk a cselekményeknek. A szerteágazó képességeknek hála nem csak arra van hatásunk, hogy miképp oldunk meg egy küldetést (erőszakkal, csellel vagy akár rábeszéléssel), de ahogy azt korábban pedzegettük, a tevékenységünk formálja a Wasteland 2 történetét, és simán előfordulhat, hogy órákkal egy szimplának tetsző döntésünket követően szitkozódva csapunk a homlokunkra a hosszú távú következmények miatt – ettől lesz igazi élmény ez a játék.

A hangulatnak és a játékmenetnek köszönhetően képesek lehetünk szemet hunyni a jóindulattal is elavult grafika, a hosszú órák után is sokszor zavaró felülnézetes kameraállás, a kissé nyögvenyelős térforgatási metódus és az alkalmanként felbukkanó bugok felett. Mert lehet, hogy néha szitkozódunk a technikai bakikon, de a pillanatnyi méreg rögtön elpárolog, mikor jön egy újabb, tényleg nem várt fordulat, mikor végre megszerzünk egy régóta áhított, roppant fontos képességet, eljutunk egy vadiúj helyszínre vagy belefutunk olyan jópofa easter eggekbe, mint az első Fallout víztisztító chipje, vagy a legendás E.T.-játékok, amiket mi magunk áshatunk ki az arizonai sivatagból.

KIHÍVÁSRA VÁGYSZ?

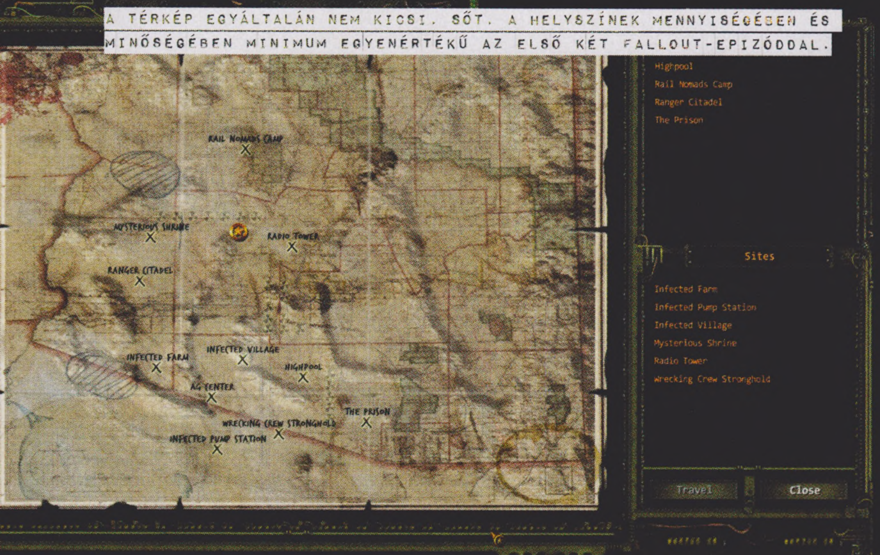
A kialakuló addikciót ráadásul az is táplálja, hogy a Wasteland 2 nem egy könnyű játék. A harcot ugyan gyorsan el lehet sajátítani, a képességeket is remekül ki lehet használni, de ettől még nem lesz fáklyásmenet a rangereink élete. A muníció véges, az igazán durva fegyverek és páncélok egy vagyonba kerülnek, a karaktereinket sújtó komoly behatásokat pedig, melyek a statisztikák leromlásával járnak, csak hivatásos orvosok tudják kezelni, és itt sosem válhatsz sebezhetetlen terminátorrá, aki gondolkodás nélkül veti magát a küzdelmekbe.

Ami máshol rutinmunka, azért itt vérrel és verejtékkel kell megküzdeni; a térképünkön például vannak erősen radioaktív területek, melyeket csak megfelelő öltözék viselésével érdemes megközelíteni, a védőruha viszont drága, pláne, ha rögtön hét darab kell belőle, így elég körülményes és hosszú folyamat, mire minden karakteredet beöltözteted. De mégis megéri küzdeni, mert ettől válik igazi élménnyé a játék, ettől jön át igazán, hogy valahol ott vagy a jövőben, ahol mindenért szenvedni kell, és az a happy end, ha megéred a holnapot...

MÉG TÖBB ILYET!

Az eddig írtakból talán már sejthető, de azért nem árt tisztázni: a Wasteland 2 egy szuper játék, bár az is tény, hogy nem való mindenkinek. Néha kicsit lassú, néha kicsit körülményes, ráadásul annyi olvasnivaló van benne, hogy a Háború és béke simán elbújhat mellette. De nekünk most épp ez kellett, egy valódi RPG, döntésekkel, választásokkal, lehetőségekkel, egy játék, ami nem csak abból áll, hogy pakoljuk magunkra a jobbnál jobb páncélokat és képességeket, majd legyakjuk az elénk ugró újabb ellenfeleket.

Kihívást akartunk, lebilincselő történetet, változatosságot, taktikus harcot és egy olyan univerzumot, ami magába szippant és nem ereszt. A fejlesztők tudták ezt, erre kérték a pénzünket, és ígéreteiket betartva elkészítették az utóbbi idők egyik legjobb szerepjátékát, egy olyan programot, amit nem elég egyszer végigjátszani, annyi lehetőséget és eltérő megoldást rejt. Ha pedig az eddig írtak nem elrettentenek, hanem felcsigáznak, akkor ne habozz, fáradj szépen a kasszához, hiszen a Wasteland 2-ért kicsengetett összeg az elmúlt évek legjobb befektetése lesz. Nekünk elhiheted!



A TÉRKÉP EGYÁLTALÁN NEM KICSI. SŐT, A HELYSZÍNEK MENNYISÉGÉBEN ÉS MINŐSÉGÉBEN MINIMUM EGYENÉRTÉKŰ AZ ELSŐ KÉT FALLOUT-EPIZÓDDAL.

A GURUK MEGMONDJÁK

TERMÉSZETESEN A WASTELAND 2 A GURUSOK TÖBBSÉGÉT IS TÚSZUL EJTETTE: MIDNITE ÉS MIGUEL JELEN SOROK ÍRÁSAKOR SE SZABADULT KI A SENKIFÖLDJE HATÁSA ALÓL.

MIDNITE SZERELEMBE ESVE

A kickstarteres játékok előnye, hogy már megjelenés előtt megtalálják azt a közönséget, akik biztosan élvezni fogják. A Wasteland 2-nél fontos tudni, hogy azoknak szól, akik 26 évvel ezelőtt lélegzetvisszafojtva játszottak az első résszel (meg akik szeretik ezt a fajta pszeudo-nosztalgiát), hisz elődjéhez hasonlóan ez a játék is erős, sok figyelmet igénylő történetével teremti meg az élvezet fő részét. Nyilván nem lett pont olyan, mint az eredeti Wasteland, de a testre szabható játékélménynek és a régimódian részletgazdag sztorinak köszönhetően simán a legjobb taktikai RPG, ami az évtizedben megjelent.

EZ ITT AZ IGAZI FALLOUT 3 **MIGUEL**

A Wasteland 2 egyike volt az első Kickstarter-fecskéknek, és akik befizettek rá, jól fektették be a pénzüket. Közben az is kiderült, hogy a közönség is szívesen fogad hasonló játékokat, különben nem lett volna egy hét alatt másfél millió dolláros forgalom. A játék úgy maradt hű a gyökereihez, hogy közben nem érzi azt az ember, hogy egy 2005-ben tervezett és megjelent izével játszik, ahogy az ilyen retro-projekteknél az néha előfordul. Ráadásul a szokatlan összetettség sem teher, mármint annak sem, aki az elmúlt néhány évben elszokott attól, hogy egy játékban olvasni, gondolkodni, tervezni és mérlegelni kell.

ÉRTÉKELÉS

BATE

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo vagy AMD, 4 GB RAM, 512 MB VGA (GTX 260 / Radeon HD 4850), 30 GB HDD

A Wasteland 2 nemhogy közel olyan jó lett, mint amilyennek vártuk, de már-már korszakalkotóan jó.

GRAFIKA	70%
HANG	85%
JÁTÉKÉLMÉNY	90%

PRO

Valódi szerepjáték, ahol számítanak a döntések, és a cselekedeteink hatással vannak a történetre és a karaktereket körülvevő világra.

KONTRA

A grafika idejétmúlt, a felülnézet nem tökéletes, és a kamerakezelés is kicsit macerás. Na meg akadnak kigyomlálandó bugok is.

89%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/wasteland2

MERIDIAN NEW WORLD

[ÍRTA **TIKA**] Amennyiben egy játék fejlesztésénél az összes kulcspozíciót egyetlen személy tölti be, no meg mint a nevéből következik, még magyar is a szentem, ráadásul sci-fi RTS-t hegeszt, akkor engem már rég megvett kilóra...

A külföldi sajtó úgy egy éve kapta fel Tarsoly Ede nevét, nagyjából ekkor futottak be az első konkrét hírmorzsák a Meridianról, és ugye hamar kiderült, hogy a játék mögött álló független csapat gyakorlatilag egyetlen ember, azaz Ede. Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy az apróbb munkákban akadt több külsős segítője is. Mindenesetre az indie szekcióban kisebbfajta szenzáció lett, hogy felbukkant egy valóban látványos valós idejű stratégiai játék, amelyet a készítője egyedül álmodott meg, és jó úton halad a megvalósítás felé. Ifjú titánunkról egyébiránt azt érdemes tudni, hogy 3-4 éve űzi hivatásszerűen az ipart, és eddig pár kisebb szösszenet, például az űrben játszódó Shattered Origins, egy arcade/stratégia hibrid fűződik a nevéhez. A Meridian szintén a sci-fi témát lovagolja meg, és ahogy egy Edével készült interjúból kiderült, a korai C&C, a Starcraft és az Earth 2150 voltak a nagy kedvencei: mindegyikből sikerült is átmenteni egy-két elemet.

KI LEHET A TETTES?

A kezdő felütés egy nem túl biztató jövőkép. A Föld a 30. század végére túlnépesedett, a nyersanyagok elfogytak, és eljött a Nagy Krízis ideje. Kisebb lázadások, majd egy második, még nagyobb válság után beköszöntött a 3011. esztendő, amikor a tudósok felfedezték, hogy létezik egy tökéletes planéta, a Meridian, amely megoldást jelenthet a problémákra. A bolygó légköre alkalmasnak látszott a letelepedéshez, felszíne vegetációban gazdag, és bőven akadtak ásványok is, így hamarosan útnak indítottak egy kisebb felderítő kontingenst, hogy leverjen pár cöveket, és biztosítsa a későbbi kolóniák helyét. A küldetést teljesítő hajó parancsnoka, Daniel Hanson, akit a játékos személyesít meg, és itt lépünk be a képbe. Épp a végső simításokat végezzük a felszínen, majd a legénységgel felkészülünk a hazaútra, amikor egy rejtélyes segélykérés fut be. A Meridian egyik nagy titka, hogy a sűrű növényzet nem párosul őshonos lényekkel, a másik nagy talány pedig, hogy miként kerültek ide emberek, merthogy egy női egyedtől futott be a szignál – ráadásul a jelet követve rögtön az is kiderül, hogy mások is vannak a planétán, és nem barátkozós kedvükben sikerült meglepnünk őket. Természetesen azonmód bázist építünk, sereget kreálunk, és jön a móres...

Amennyire én tudom, a fejlesztés már eleve úgy indult, hogy a Meridian egy kizárólag az egyszemélyes módra koncentráló RTS lesz, és abból is a történetmesélős fajta. A német kiadó ugyanis a teljes függetlenség mellett az anyagi javakból csupán korlátozott mennyiséget tudott biztosítani Edének, így aztán a multiplayer helyett lett skirmish, de őszintén szólva ezt ne sajnáljuk annyira, ugyanis csak egyetlen faj van, az emberek. A kampány egyébiránt érdekes jószág, mert például minden küldetés a zászlóshajón indul, amelyet aztán szabadon bejárhatunk, elbeszélgethetünk az alárendeltekkel, és a szimulációs szobában apró küldetésekkel tesztelhetjük a különféle egységeket. Apropó szereplők: a csevegések során néhány válaszlehetőség más irányba is terelheti az alapvetően kellemes munkakapcsolatot, és a fedélzeten lefolytatott nyomozás (van egy árulónk is) kifejezetten jó ötlet, ugyanakkor érzésre sokkal több potenciál van még ebben az egyszerűbb felületben is, mint amit sikerült kibontani – kevesebb mászkálás, néhány rejtvény, pár plusz szereplő nagyobbat szólt volna. Ede barátunk amúgy nem spórolt az átvezető videókkal, amelyek egész tűrhető minőségben kötik át a helyszíneket, a sztori csattanójától pedig akkorát koppant az állam a padlón, hogy még most is csak pislogok. Na, ezért is sajnálom, hogy a nyomozós rész erre nem tudott kellő mennyiségű feszültséggel felkészíteni...

Ennél lenyűgözőbb játékot ennyire apró csapattól, főleg ebben a műfajban még egészen biztosan nem láttunk.

ADATOK

KIADÓ
Merge Games / Headup Games

FEJLESZTŐ
Elder Games

MŰFAJ
RTS

MULTI
nincs

INFO

A Meridian eredetileg 2014. április 4-én került fel a Steamre, akkor még mint Korai hozzáférésű játék, 15 eurós árcímkével. A végleges változat szeptember 26-án jelent meg.

A nehézségi szint ténylge nem vicc: az utolsó pályát még annak alkotója is alig tudta lenyomni!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ALAPKŐLETÉTEL

A kezdő építési lánc nagyjából úgy néz ki, hogy Barrack, Power Plant, Light Factory, Turret Center, Power Plant, Laboratory, de itt is felhívom a figyelmet a lövegekre. Minden Turret Center 8 db löveget tud kiszolgálni (az ütegek darabonként +1 energiát fogyasztanak), amelyeket ráadásul tisztes távolságra is ki lehet pakolni, viszont ne szórd szét ezeket, hanem közvetlenül egymás mellé, csomókban tedd le!

FEGYVERKEZÉSI VERSENY

Az ion és a plazma a járművek ellen jó, gyalogságaprításra használd az Autocannont, területsebzésre pedig a railt és a rakétákat. A Sniper Laser a nagy hatótáv miatt lehet okos választás. Létezik továbbá egy HP Healer nevű fegyver, amivel a sebzésnek megfelelő energia (életerő) töltődik vissza. Abszolút kedvenc azonban a Vanguard ágyúja, ami iszonyatosat szól, cserébe viszont az újratöltés elég hosszú.

A MESTERLÖVÉSZ ÉRTÉK

Azon pályákon, ahol kötött számú egységed van, és ebből egynéhány Sniper Lasert birtokol, nagyon vigyázz az utóbbiakra! Tulajdonképpen a telepített lövegeket csakis ezekkel érdemes támadni, mert hatósugárban bármilyen más fegyvert felülmúlnak. A légi bázisos misszióban például kizárólag ilyeneket gyártottam, és az ellenfél lőtávolságán kívülre helyezkedve fel lehetett aprítani mindent.

A helyszínek szerencsére teljesen változatosak, zöldellő mezőkön, rideg sivatagokon, havas tájakon egyaránt megfordulunk.

A RÉGI, JÓL BEVÁLT RECEPT

A játék alapjai nem sokban különböznek a zsánertől, itt is van egy egyetemes ásvány, a shardium, amit a felszíni piros, kristályszerű kitüremkedésekből bányásznak a Chimera nevű melósrobotok. Az építmények áramot is igényelnek, úgyhogy erőműveket is fel kell húzni, innen pedig egyenes út vezet a barakkokon keresztül a légierőt gyártó platformig. Az egyetlen nagyobb elhajlás, hogy a Chimerák, tankok és vadászgépek a gyártás során egyedi, testre szabható fegyverzettel készülnek, így létezik gyalogság ellen használatos lézer, aztán a páncélokat felpattintó verzió, de ionsugár, plazma és rakéta is. A laboratórium ad otthont a fejlesztéseknek, például az imént említett csúzlik sem az égből pottyannak az ölünkbe, sőt, ha védőburkot szeretnénk a tank köré vagy extra páncélt a gyalogságra, akkor is ide kopogtassunk be. Az egész szisztéma nagyon egyszerű, amenynyiben öt percnél többet áldoztál bármely Starcraft-epizódra (de tetszőleges sci-fi RTS behelyettesíthető a képletbe), itt rögtön otthon érzed magad, és szinte minden magától értetődő lesz – úgy a nyersanyagok tárolásához használt silók, mint a populációs limitet emelő újabb főépületek, és a területet védő lövegtornyok elhelyezése is.

A Meridian a Synapse Gaming kifejezetten indie fejlesztőknek írt Sunburn motorját használja. Itt nyilván lesz egy kis old school áthallás, mert a nézet fix, és nincs zoom, bár ez az élvezeti értékből mit sem von le. A nagy tömegekben mozgó lépegetők és tankok, a színes lézernyalábok meglepően jól néznek ki, és ehhez társul még a kellemes aláfestő zene. Az egységek és az épületek formái, funkciói sok esetben rokonságot mutatnak a Starcrafttal – ezt nagyon nem lehet vitatni, ugyanakkor az igazi érték a pályák tervezésében és a küldetések változatosságában van. Emlékezetes például az egyik tower defense jellegű misszió, ahol az ellenfél egy kanyargós ösvényen hullámokban támadja a központunkat, mi pedig csak az útjába letett lövegekkel tudunk védekezni. Persze a betyáros nehézségi szint is sokat segített, hogy ne felejtsem el egykönnyen, de a többi sem piskóta. Létezik egy labirintust idéző etap, máshol lopakodva kell elsurranni a járőröző ellenség mellett, aztán olyan is előfordult, hogy egy űrhajóbelsőben küzdöttem a megvadult védelmi robotokkal. A lényeg, hogy egyetlen motívum sem ismétlődik kétszer. Ráadásul akad olyan szituáció, ahol három irányba is elágazik a történet: amennyiben a légierőt iktatod ki, akkor a későbbiekben már nem kell számolnod szárnyas fenyegetésekkel, ha az ellenfél gyárait ütöd, meggyengülnek a földi erői, de akár a védelem kulcsának számító lövegekre is koncentrálhatsz.

KEMÉNY, MINT A VÍDIA!

A taktikai részhez tartozik még egy parancsnoki profil is, itt a küldetésekben gyűjtött tapasztalati pontokból különieges képességeket oldhatunk fel. Az egységek javítása akár területre ható verzióban is kifejleszthető, de létezik az építkezést felpörgető kunszt, sőt az ellenfél gépeit is sebezhetjük, vagy megnövelhetjük a sajátjaink tűzerejét. Ezekre egyébként mind szükségünk lesz, mert az MI kemény, mint a kőszikla. A skirmishben Hard fokozaton például nem sok babér terem a földi halandóknak, a kampány pedig, mint már említettem, szintén nem fáklyásmenet. A sajátjainkba oltott agresszív viselkedésmód – automatikusan rámozdulnak a fenyegetésekre, és a közelben állók rögtön be is kapcsolódnak a hirigbe – rendkívül szimpatikus, főleg, hogy a gép folyamatosan döngeti a kapukat és teszteli a védelmünket. Az biztos, hogy a begombolkozós taktika nem működik, terjeszkedni kell, felpörgetni a termelést, és okosan megkeresni a gyenge pontokat, ahogy az MI is teszi.

Záráskép egyetlen gondolat. Ez a játék nyilván nem versenyezhet a „nagyokkal", nem váltja meg a világot, és messze nem hibátlan, tehát ha valaki Mass Effect szintű párbeszédekre számít a szöveges részben, vagy a Starcraft 2 stratégiai magasságában gondolkodik, akkor nagyot koppan. Ez csupán egy jól összerakott, egyszerű, old school RTS – annak viszont több, mint kiváló!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,5 GHz CPU, 2 GB RAM, nVidia 8600GT/ATI 2600 PRO VGA, 1 GB HDD

A Meridian egy kellemes sci-fi RTS, melyet a körülményekhez képest – indie fejlesztő, kevés pénz – jó minőségben sikerült megvalósítani. Ha lenne benne multiplayer, talán még ennél is nagyobbat szólhatna.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Érdekes történet, intenzív csaták, némi szerepjáték-felütés, és mindez gyakorlatilag bagóért.

KONTRA

Hiányzik pár funkció, például az épületek javításának lehetősége, és néhány ponton a játék idegesítő módon túl van nehezítve.

80%

EGY JÓL KÉPZETT HADVEZÉR

A parancsnoki képességek közül a kampányban az Area Repair, továbbá az Overload - Electric Strike - Explosion trió bizonyult a leghasznosabbnak. A területre ható „gyógyítást" nem kell magyarázni, viszont a halálos hármas bármely szóló küldetésben, ahol csak a kis csapatod és egy pályányi ellenfél van jelen, nagyot tarolhat. Az ellenséges járművet elég felderíteni, aztán már mehet is rá a rontás...

TOWER DEFENSE OKOSAN

Ezen a pályán sokat fogtok anyázni... Az első kanyar után nagyjából középen két egymás mellé tett anti-infantry löveggel kezdj, majd ezek elé három darab anti-tank torony jön, és végül hátra három légvédelem. A trükk, hogy mindig csak az utolsó pillanatban javíts, és a pirosan lézerező járművekre rögtön dobj bombát. Chimerát nem használtam – ja és nyersanyagot tartalékolj a következő hullámra...

TAKTIKAI LOOT!

Áram nélkül nem működnek a lövegek, ergo támadd az erőműveket először. A lövegek sajátossága, hogy tartozik hozzájuk egy központ, ez megint csak kiemelt célpont, mert ha ezt kilövöd, az alegységek (lövegek) is vele pusztulnak. Az MI folyamatos termelésre van ráállva, szóval, amíg a gyárait ki nem ütöd, özönlik a jó nép, ugyanakkor a kis ravasz rögtön újat is épít, úgyhogy kövesd a dolgozókat...

CSAK ELŐRE PARANCSNOK

A saját bevált formulám szerint úgy 8-10 dolgozó főépületenként és négy Light Factory, meg rengeteg áram kell egy sikeres előrenyomuláshoz. A trükk, hogy csak Chimera és Sniper Laser kombinációt gyártasz, de ezt folyamatosan. A gyártósorokat akkor is töltsd fel, ha az egységlimitet elérted, így mihelyst veszteséged lesz, rögtön jön az utánpótlás. Az áram a lövegekhez kell majd, ezzel zárd le a gócokat.

DESTINY

[ÍRTA WILSON] **Az év legdurvábban promózott játékától világmegváltást várni talán jogosnak tűnhet, de ekkora terhet egyetlen stúdió vagy kiadó sem akar a vállára, még ha ők maguk is tették oda azt a mázsás súlyt. Sajnos nem is bírták el...**

Nem nehéz olyan játékokat találni, melyeknek nagyobb a füstje, mint a lángja: elég csak fellapozni a naptárat, megnézni, hogy az adott évben mikor és milyen AAA-kategóriás szupercím érkezik. Na, ennek a listának legalább a harmada szinte garantáltan alul fogja múlni a várakozásokat. Lehetnek akármennyire kedvesek a fejlesztők, sikeres a kiadó, vagy bejáratott a sorozat, a bukás mindig ott lóg a levegőben, pont, mint az örök riválisnak tartott mozifilmek esetében. Az elhasalás veszélye persze azzal arányosan nő, minél nagyobb csinnadrattával harangoznak be valamit, minél tovább készítik, minél több pénzt tolnak bele. Hogy a Destiny ennek a leírásnak nemhogy tökéletesen megfelel, de tulajdonképpen ő maga a definíciója, az igazából csak azok számára meglepő, akik nem vették ki a részüket az alfa-, aztán a bétatesztből, vagy nem követték a beharangozást. Az ugyanis mind a mai napig példátlan, hogy valamit úgy mutatnak be, hogy odacsődítik a stúdió központjába a világsajtó legrangosabb képviselőit, aztán még nekik se mutatnak egy dekányi konkrét gameplay-jelenetet sem, csak néhány vázlatot és egy koncepcióvideót. A végleges változat után már mi is értjük, hogy miért...

ADATOK

KIADÓ **Activision**

FEJLESZTŐ **Bungie**

MŰFAJ **FPS**

MULTI **van**

INFO

A Destiny szeptember 9-én jelent meg PS3-ra, PS4-re, Xbox 360-ra és Xbox One-ra. Bizonyos funkcióinak használatához aktív Xbox Live Gold / PlayStation Plus előfizetés szükséges.

ÜRES UNIVERZUM

Kezdjük a keserű pirulával? Oké: a Destiny nem egy kész játék. Nem a hagyományos értelemben persze, van eleje, van vége, a drága pénzért megvásárolt lemez / digitális példány elindul, hibamentesen használható, vannak benne küldetések, szereplők, kihívás, vérre menő küzdelmek, meg ami csak kell.

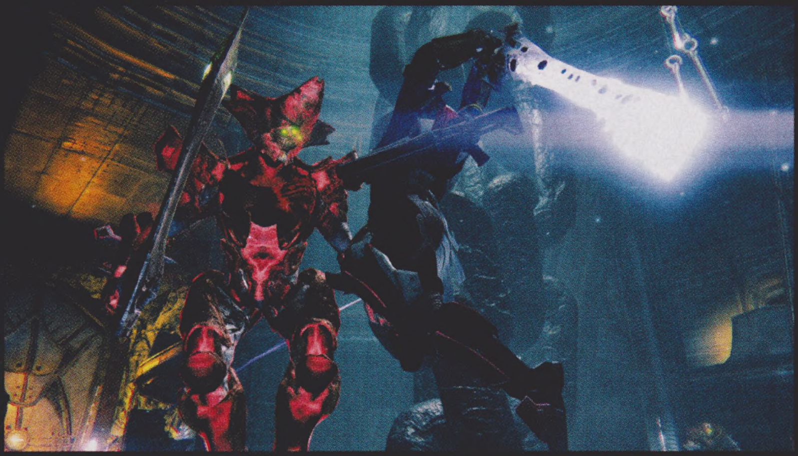
Csak épp nem mindegy, hogy mekkora mennyiségben és milyen tálalásban. És az utóbbi az, amiben a Destiny bizonyos szempontból brillírozik, az általuk felépített világ ugyanis fantasztikusan néz ki. A savas esők tépázta, elhagyatott, romos épületekkel díszített Vénuszra, a totális ostrom alatt álló, hatalmas szélviharok miatt minimális látási viszonyokat nyújtó Marsra, a lepukkant kutatóállomások és finomítók tarkította Holdra nem lehet panasz, és a Földet képviselő, totálisan elenyészett Bajkonur is kiválóan átadja az űr felfedezésére induló emberiség egykori lelkesedését.

Egy játék se kapott akkora figyelmet idén a sajtó és a játékosok részéről, mint a Bungie gigászi shootere.

Csakhogy ez semmi: az egy dolog, hogy bolygóból kevés van (a Naprendszerünk, egész pontosan az univerzum tehet róla), de az már egyenesen felháborító, hogy például a Föld szinte teljes egészében benne volt a bétában. Mert a bolygó kizárólagosan Bajkonurból áll, ahogy a Marsot, a Vénuszt és a Holdat is egy alig pár négyzetkilométeres terület képviseli, miközben a Vénusz többszörösen nagyobb a valóságban, mint a Föld, és ha az ember a saját bolygójáról beszél, akkor az alatt sem a kiskertet meg az ólat érti, hanem egy kicsit talán nagyobb dolgot. Főleg egy sci-fiben.

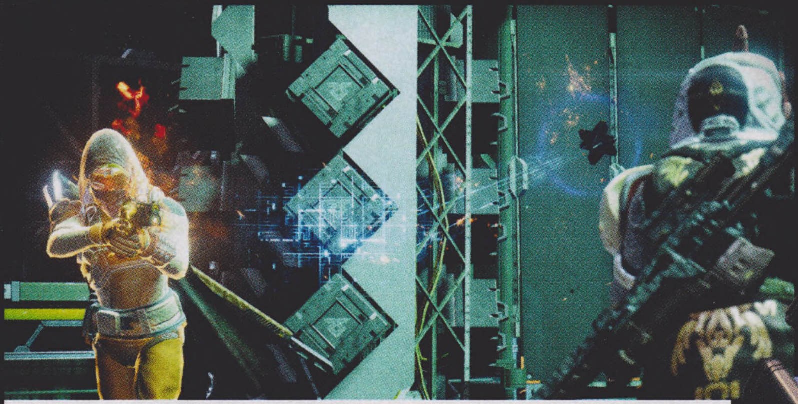
Az talán még ennél is fájóbb, hogy mennyire nem sikerült élettel megtölteni egyiket sem. Az teljesen rendben van, hogy a történet szerint már jóval a kihalás szélére szorult emberiség idejében járunk, így nem is lenne jogos nyüzsgő metropoliszokat elvárni, de az azért valahogy mégsem oké, hogy a nem éppen nagy játéktéren csak egy-két épület van, és azok körül egy 5-6 főből álló ellenfélpakk, ami a kiirtását követő második-harmadik percben már újratermelődik, pont abban a felállásban, ahogy eredetileg is ott volt. Így igazából a bármikor előhívható repülő

A játék utolsó helyszíne, a Mars tartogatja a legkeményebb csatákat: akár percenként is el lehet patkolni akkor, ha túl alacsony a karakter szintje.



A 30. SZINT

Két hét és alig 107 óra, 15 perc, 22 másodperc játékidő kellett a világ egyik legelkötelezettebb Destiny-játékosának ahhoz, hogy elérje az elérhetetlennek tűnő 30. szintet. Emberünk az idő csupán negyedét töltötte a PvP-módban, a maradékot a kampány, a strike és a patrol küldetésekben ütötte el, és még az első raidet is befejezte röpke 13 óra alatt, ráadásul ehhez korai hozzáférés se kellett, az eredményt a rendes, bolti kiadással érte el. És közben felnevelt még két másik, 20-as és 21-es szintű karaktert. Hát...gratulálunk?



A Trónok Harca tévésorozatból igazolt Peter Dinklage a legkevésbé sem végzett elfogadható munkát Ghost szinkronhangjaként: ennyire unott alakítást (szerencsére) évek óta nem hallhattunk

járműnek sincs túl sok értelme, az csak arra való, hogy a nagy ürességet ne kelljen végiggyalogolni, de más szerepe nincs. És igazából a járműveknek se, ugyanis azokból egyetlen egyet lehet találni a „kampány" során, de abba se nagyon éri meg beleülni, mert előbb lőnek agyon, vagy robban ripityára a cucc, minthogy bármi hasznosat tehetne. Ez pedig attól a Bungie-tól különösen furcsa, amely szinte egy teljes sorozatot épített a világ egyik legstrapabíróbb terepjárójára, a Warthogra, a többi Halo-játékszerről nem is beszélve.

LÉLEK NÉLKÜL

Hogy a „Bungie-tól különösen furcsa", mint szófordulat mennyi téren cibálható még elő, arra sok remek példát lehet találni. Ott van például a világhoz kapcsolódó történet, amely az előzetesek idején még minden idők egyik leghangulatosabb univerzumának indult, a végleges játékba viszont szinte semmit se sikerült belepakolni belőle. A pár perces, narrációt csak minimálisan tartalmazó intró is nemhogy karcolgatja a témát, de távcsővel, kilométerekről szemezget csak vele, és az a nettó öt darab átvezető, amit a „kampányba" sikerült pakolni, nos, az se nagyon tartalmaz semmit pármondatos párbeszédeken / monológokon kívül, melyekben olyan dolgok hangzanak el, minthogy „ki ez a nő", vagy „kik azok az awokenek" – hogy aztán válasz egyikre se érkezzen. Utóbbi igazából azért vicces, mert awoken karaktert indítva is elhangzik: a főhős rácsodálkozik arra a furcsa fajra, aminek saját maga is a tagja...

Ez a felületesség, a Bungie-tól totálisan furcsa flegmaság a Grimoire-rendszerben csúcsosodik ki igazán; ez a Destiny bibliájának a neve, amely bemutatja a főbb fajokat, ezen világ legfontosabb eseményeit, a kasztokat, meg a többi érdekes dolgot... és közben mégsem, a Grimoire ugyanis 3-4 soros leírásokból áll, ráadásul a játékon belül nem is érhető el, csak a Bungie hivatalos oldalán tekinthető meg. Ennél idiótább döntést egy tripla-A kategóriás játékban rég lehetett látni, de sajnos a Destinyben messze nem ez az első és az utolsó ilyen baklövés.

Ott van például a „kampány", amely a cikkben már harmadszorra kerül elő, mindig idézőjelek közé zárva – ez nem az olvasószerkesztő hibája, csupán egy jelzés, hogy itt sincs minden rendben. A Destiny alapvetően a Borderlandshez hasonlítható: adott mindig egy terület (jelen esetben ezek egyenlők magukkal a bolygókkal), azon pedig több, vagy előre rögzített, vagy véletlenszerűen generált feladat, melyek teljesítéséért tapasztalati pont jár, illetve loot. Ez tényleg így is van, már maguk az ellenfelek is többfajta cuccot – fegyvert, páncélt, sisakot – dobnak, és a főbb, a történetet előrébb lendítő missziókért általában igencsak zsíros jutalom üti a hősök markát... mind a húsz alkalommal, ennyi ugyanis az összes sztoriküldetés száma. Ez egy sztoriközpontú játék esetében kifejezetten soknak tűnhet, csakhogy a Destiny úgy lett beharangozva (és úgy is működik), mint egy rengeteg MMO-elemet tartalmazó, éppen ezért feneketlen mélységű tartalommal bíró FPS, amit nem napokig lehet nyüstölni, de akár évekig is. Lehet, csak értelme nincs akkor, ha újdonságra vagy változatosságra vágyik valaki. A „sztoriküldetések" minimum 85%-ában igazából nem nagyon van történet, általában mindig a korábban már többször is látott területekre kell visszamászni, és kipucolni néhány újabb szobát, amit hősünk robotmajom társa,

A speciális effektek és a nagyobb bossok terén persze nem érheti szó a ház elejét, a Bungie tervezői tényleg fantasztikus munkát végeztek. A fenti képen látható Gate Lord elleni harcot nehéz lenne elfelejteni.

Ghost pársoros magyarázata követ, megpróbálva belógatni a következő célt (ez lehet egy új helyszín, vagy egy új ellenfél), amiért érdemes lenne küzdeni.

Ám a küldetések száma alacsony, a feladatoké pedig még annál is kisebb: kis túlzással az összes arról szól, hogy A-ból el kell jutni B-pontba, ott túl kell élni egy hosszabb (akár 15-20 perces) ostromot, mert Ghost épp egy ajtóval / számítógéppel szöszöl, aztán vége is az egésznek, lehet visszamászni a bolygónézetbe. És ha ez nem hangzott izgalmasnak, képzeljétek el minimum hússzor. És vegyétek hozzá azt, hogy ellenféltípusból fajonként jó, ha három van. Bolygóból / helyszínből is ugyanennyi. Ráadásul a lootot véletlenszám-generátor dobja, így akár egy hatos szintű ellenfélből sokkal gyakrabban eshet zöld / kék (a Destiny a szerepjátékok hagyományos színkódolását használja, azzal a különbséggel, hogy az arany után itt még van egy lila, extra ritka szint) cucc. Ugye így már cseppet sem annyira vonzó, igaz?

CSAK MÉG EGY GOLYÓT

Ez az egész igazából azért borzalmas, mert a Destiny alapvetően egy fantasztikus játék lehetne, és vannak olyan elemei, amik színvonala kizárólag a Halo mércéjével mérhető. Ilyen például a gungame, azaz a tényleges lövöldözés, vagyis az, ahogy a fegyverek viselkednek: az kérem hibátlan, a shotgun szakít és hátralök, a rakétavető hasít, a gépfegyver aprít, a hatlövetű pisztoly pedig az instant halál szakon doktorált. Bár fegyverfajtából nincs annyira sok, de legalább elemi sebzésük (tűz, jég, energia) is van, és szintet lépnek, megengedve egy új célzóka felrakását, vagy mondjuk a tár bővítését.

Ám ennél többet nem: ez nem csupán a fegyverekre, de magukra a karakterekre is vonatkozik, akik papíron ugyan három különböző kasztba tartoznak, de igazából (az újratöltődő különleges támadásukat leszámítva) különbség nem nagyon van köztük, mindannyian ugyanazokkal a fegyverekkel mennek előre, és ugyanúgy ölik ugyanazokat az ellenfeleket. Ezek után már nem is annyira meglepő, hogy hagyományos értelemben vett képességfa nincs is – illetve van, csak nem úgy működik, ahogy azt az ember elvárná. Már a Diablo III esetében is sokan felhúzták a szemöldöküket, mikor kiderült, hogy már nem lehet szabadon elosztani a skillpontokat, a játék magától fejleszti a karaktereket, de a Destiny még ennél is tovább megy: nem ad választási lehetőséget. A képességek lineáris sorrendben követik egymást, egy bizonyos szintet elérve automatikusan megnyílnak (na jó, a kattintás / feloldás feladatát a játékosra hagyták a készítők), elvéve a maroknyi szerepjátékelem élvezhetőségének még a morzsáját is. Egy tucat skill begyűjtése után megnyílik egy subclassnak

AMIT TUDNI ÉRDEMES

1. A MŰFAJ
A Destiny multiplayer központú FPS, MMO-elemekkel: előfizetési díja nincs, de PS+/XBL Gold kell a működéséhez.

2. A KAMPÁNY
A történet ugyan egyedül is végigtolható, de a későbbi küldetések nehézsége miatt ajánlott minimum egy társat is bevetni.

3. PS-RE IS
A Destiny PlayStation-ös változata játéktörténelmi jelentőségű: ez a második Bungie-játék a platformon.

HOL A PC-S VÁLTOZAT?

A Destiny egyelőre kizárólag konzolokon érhető el, ott viszont kiváló feltételek mellett: aki a PS3-as / X360-as változatot választja, nemcsak átviheti a karakterét PS4-re és XO-ra, de a digitális kiadáshoz ingyen juthat hozzá a PlayStation Networkön vagy az Xbox Live-on. Az szinte már nyílt titok, hogy a Destiny idővel PC-re is megérkezik, és lehet, hogy ehhez a második epizódot se kell kivárni, de hogy pontosan mikor is számíthatunk rá, arról inkább jobb, ha nem is találgatunk.

A Toronynak hívott hub nem éppen mozgalmas helyszín: NPC-ből alig egy maroknyi van, és azok is mindig a saját kis helyükön téblábolnak, onnét soha se mozdulnak el, így meglehetősen jellegtelen ez a helyszín.

MÁSVÉLEMÉNY

A DESTINY-BŐL KÉT PÉLDÁNYT IS SIKERÜLT MEGCSÍPNÜNK, ÍGY CHRIS-NEK IS LEHETŐSÉGE NYÍLT ELMERÜLNI A BUNGIE ONLINE VILÁGÁBAN.

CHRIS — A GRIND KIRÁLYSÁG

Számomra a Destiny nem volt akkora csalódás, mint wilson számára. Ennek egyik oka az, hogy nekem a World of Warcraftban vagy a Diablo 3-ban eltöltött több száz órányi farmolás és grindelés már egy megszokott, mondhatni megkedvelt játékelem lett. Persze megértem azokat, akik nem igazán rajonganak a repetitív, gyakran unalmas lövöldözésekért, de véleményem szerint ez jól áll a Destinynek, még akkor is, ha az ezt megtámogató fejlődési rendszer nem igazán nevezhető kiforrottnak. Ennek ellenére úgy vélem, hogy a játéknak kellett volna még fél év, hogy kiadják. Kevés a bejárható helyszín és mindegyik kicsi, kevés a küldetés, és ezek sem túl változatosak. Szerencsére a harcrendszer, a mesterséges intelligencia és a páratlan tálalás kárpótol valamelyest, de nagyon sajnálom, hogy nem egy olyan játékot kaptam, mint egy Borderlandsbe öltött PlanetSide.

nevezett alternatív fa, de itt sincs mozgástér, így lényegében több millió tök ugyanolyan figura van a Destiny világában.

Az pedig már egyenesen érthetetlen, hogyha már ennyire lineáris a rendszer, akkor minek kellett rá egy olyan 20-as szintkorlátot rakni, amit 8-9 óra kampányozással (vagy ennél kevesebb multizással) el lehet érni, a további szintlépéseket pedig a véletlenszerűen eső fegyvereken és páncélokon megtalálható boostokra hagyni, tényleg a vak szerencsére bízva, hogy a fejlődésben megrekedtek mikor mehetnek tovább. Mennyire lett volna nehéz bevezetni egy presztízs- vagy paragon rendszert?

Sajnos a Destiny több bosszúságot okozott, mint örömöt, pedig vannak fantasztikus játékelemei.

A Destinyvel így az a legnagyobb baj, hogy a rengeteg jó dologban is könnyű megtalálni a negatívumot, és semminek se lehet igazán örülni, mert azonnal jön valamilyen oldalról a hideg zuhany, és a játékmenet csak nagyon ritkán tud kárpótolni a sérelmekért. Egyértelmű, hogy csak akkor működik, ha csapatostul megy az ember (bár az tényleg érthetetlen, miért csak háromfős lehet egy fireteam, miközben a világon mindenhol négy a sztenderd), és ott sem a sztoriküldetések tartogatják a legnagyobb kihívást és a legtöbb örömöt, hanem a Strike-missziók, illetve a kiadás után bevezetett raidek. Előbbi már ismerős lehet a bétából: olyan, átlagosan 40-80 perces bevetésekről van szó, ahol minden addiginál szívósabb ellenfelek, különleges főbossok várnak ránk a már ismert helyszíneken, és persze velük együtt zsíros loot is. A raid tulajdonképpen ugyanez, csak épp sokkal nagyobb méretben és hosszban; a továbbjutást kisebb logikai feladványok, monumentális szörnyek nehezítík, a végső cél elérését pedig szó szerint többórás (!) főboss gátolja. Aki valaha is World of Warcraftezett, vagy leült bármilyen nagyobb MMOG elé, ezen igazából nem is fog meglepődni – ez egy olyan újabb elem, amit a Destiny kölcsönvett az MMO-műfajtól, csak még csiszolnia kell rajta, mert az azért nem teljesen normális, hogy a világ első olyan csapata, amely letudta az első raidet, több mint 14 órát töltött a gép előtt...

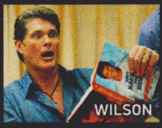
PEW-PEW-PEW

Persze akit amúgy is teljesen hidegen hagy a történet, és egyáltalán nem bánja, sőt, élvezi a grindelést és a farmolást, lehet, hogy az álmai játékát fogja megtalálni a Destiny képében. Azok se maradnak hoppon, akik a hagyományosabb multiplayer-élményt keresik, hiszen szinte változatlan formában menekítette át a Halo multiját a Bungie: itt is megvannak a visszatöltődő energiapáncélok, energiafegyverek, ráadásul még az eltérő szintektől se kell tartani, mert a PvP-módban az esélyek kiegyenlítődnek. Legalábbis a szintet tekintve – a felszerelést látva viszont már nem: mivel mindenki a kampányban is használt fegyvereivel vághat neki a multis arénáknak, ezért jelenleg még egyáltalán nincs kiegyensúlyozva ez a mód, egy izmosabb shotgun méterekről, egyetlen lövéssel is le tud szedni, és nem ritka halhatatlannak tűnő opponensekbe botlani (szimplán csak túl jó a páncéljuk), úgyhogy még lesz munka ezzel bőven.

Igazából ez az, ami a Destinyt legjobban jellemzi: az, hogy nem készült el. Alkotói beleöltek rengeteg évet, felfoghatatlanul sok pénzt, létrehoztak pár egészen jó rendszert (az például tényleg példaértékű, hogy a karbantartási időszakokat leszámítva atomstabil a játék, lagnak még csak az írmagját se találni), és csak az utolsó hónapokban eszméltek rá, hogy ezt össze kellene forrasztani egy játékká. Így aztán fogták a már elkészült helyszíneket, kinevezték azokat komplett bolygóknak, felmondattak pár sort néhány nevesebb színésszel, és ezzel letudták a kampány / történet problémáját. Játékot készíteni így viszont nem lehet, főleg nem egy olyan csapatnak, amely korábban már fel tudott építeni egy monumentális világot, ráadásul nem is akárhogy. Most itt lett volna a lehetőség egy annál sokkal nagyobbat, sokkal jobbat csinálni – ez papíron sikerült is, a gyakorlatban viszont már nem annyira. Játéknak kevés, prológusnak pedig rövid, tartalmatlan, és irreálisan drága – de hát az Assassin's Creed is így kezdte, és nézzük csak meg, hová jutott!

Azt már évek óta tudjuk, hogy az Activision és a Bungie egy teljes évtizeden át a köztudatban szeretné tartani a Destinyt, de a pontos ütemezést még mindig homály fedi. Az biztos, hogy idén decemberben már bővül a játék, méghozzá egy sztoriközpontú (de multiplayer térképeket is tartalmazó), kétrészes DLC-vel, amely rettentő borsos áron, 35 euróért vásárolható meg.

ÉRTÉKELÉS



A Destiny minden kiváló elemére jut egy kevésbé jó: totálisan felemás játék, ami háromszor ennyi tartalommal és változatossággal akkora klasszikus lehetne, mint amilyennek be lett harangozva.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Tökéletes art design, remek fegyverek, izgalmasnak tűnő világ.

KONTRA
A minimálisnál is kevesebb tartalom, ultra repetitív játékmenet, nem létező történet.

70%

Disney Infinity: Marvel Super Heroes

[IRTA **BATE**] Egy évvel az első Disney Infinity megjelenését követően megérkezett a folytatás, és bár a 2.0 tényleg tett előrelépéseket az elődjéhez képest, még így is messze van attól, hogy igazán kiváló játéknak nevezhessük.

A Disney Infinity nem egy hagyományos alkotás, hiszen a videojátékok új generációjába tartozik, ahol már nem elég behelyezni a lemezt a konzolba, hogy belevethessük magunkat a fejlesztők által megálmodott kalandba. A Marvel Super Heroes alcímmel ellátott csomag a szoftver mellett tartalmaz egy talapzatot, három játékfigurát (Vasember, Thor, Fekete Özvegy), egy, a Bosszúállók tornyát formáló világkockát, és két játékkorongot. Az USB-s talapzat a játék gerince, hiszen ennek segítségével használhatjuk a kezdőpakkban található többi kiegészítőt: a világkockát a négyszögletű foglalatba helyezve megnyílik a virtuális Manhattan, amiben a játékhoz kapott figurákkal (a két kör alakú hely egyikébe pakolva) kalandozhatunk – ezek nélkül a szoftver mit sem ér, lévén a játékhoz nélkülözhetetlen az NFC-technológiával felszerelt műanyag tárgyak használata.

ESSÜNK NEKI!

Ha a világkocka a helyére kerül, akkor a menüben megjelenik az Avengers opció, azt kiválasztva betöltődik a játéktér, itt pedig feltűnik a kiegészítőre helyezett figura virtuális mása, és már indulhat is a móka. A sztori szerint valamikor az első Bosszúállók film után járunk, Loki a fagyóriások élén tér vissza Manhattanbe, és a filmből ismert hősök feladata, hogy véget vessenek a Nagy Alma eljegesítésének. Az első pozitívum, hogy az előző résszel ellentétben itt már azonnal játszhatunk osztott képernyős kooperatív módban (ez korábban csak extra figurák beszerzése után volt lehetséges), ráadásul a műanyagból formált szuperhősök ezúttal már nem csak szépen kivitelezett díszek. A ránk váró feladatok teljesítése tapasztalati pontokat ér, a szintlépéseket követően pedig egy kellemesen terjedelmes képességfa segítségével fejleszthetjük a talapzatra helyezett karaktereinket.

Szintlépés ugyan már az első Disney Infinityben is volt, de mindenféle előny és hatás nélkül, csupán egy szám jelezte, hogy rengeteget játszottunk az adott figurával (Jack Sparrow-val, Sullyval a Szörny Rt.-ből vagy Mr. Irdatlannal a Hihetetlen családból). Ezúttal viszont megéri fejlődni, hiszen a megnyitható új képességeknek hála hőseink egyre látványosabb és erősebb támadásokra lesznek képesek, ráadásul az egyes figurák akciói és képességei teljesen eltérnek egymástól, így érdemes külön-külön felfejleszteni az összes karakterünket (bónuszként egy idő után még a pontok újraosztására is lehetőség nyílik). További pozitívum, hogy az új részben debütáló fejlesztések nem a játékban, hanem a figurákon tárolódnak, így egy Disney Infinity 2.0-t birtokló havert meglátogatva már a felturbózott hősünkkel szállhatunk be az ő játékába.

VAN, AMI NEM VÁLTOZIK

Bizonyos tekintetben tehát sokat fejlődött a program, viszont a játékélmény ugyanolyan jellegtelen és önismétlő maradt, mint az első Disney Infinity esetében. A harmincöt küldetést és nagyjából 5-6 óra játékot kínáló kampány során három különböző feladattípust ismételgetünk (csapd le a gonoszokat, ments meg embereket, teljesíts missziókat időre), és több száz ugyanolyan ellenfelet teszünk hidegre. Valódi változatosságnak nyomát sem találjuk, a

ADATOK

KIADÓ
Disney Interactive Studios

FEJLESZTŐ
Avalanche Software

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
van

INFO

A Disney Infinity: Marvel Super Heroes szeptember 18-án jelent meg a létező összes fontos platformra: PC, PS3, PS4, X360, XONE, Wii U, iOS változat egyaránt elérhető a boltokban.

A Disney Infinity legnagyobb vonzereje még mindig az, hogy több, teljesen eltérő világ karakterei, gonoszai is tökéletesen megférnek egymás mellett.

Aladdin feltűnése már önmagában is remek dolog, de a hozzá megálmodott pályák is nagyon hangulatosak lettek.

2.0 meg sem közelíti egy LEGO-játék összetettségét, és mindennek fejébe a szórakozásunkat mindenféle bosszantó hibák rombolják: a megnyitható járművek botrányos irányítása, a katasztrofális kamerakezelés, percekre nyúló töltési idők, plusz olyan fiaskók, mint a kooperatív módban megszűnő nézőpont-változtatás és a normális célzás lehetőségének elvesztése.

Ettől függetlenül persze jó móka Vasemberrel cikázni a felhőkarcolók között jégóriásokra vadászva, és ugyanilyen élvezetes Thor kalapácsával oszlatni a gonoszok hordáit, de egy tizennyolcezer forintos játéktól talán nem olyan nagy túlzás elvárni, hogy három küldetéstípusnál és négyféle ellenfélnél többet sorakoztasson fel, továbbá rendesen működjenek benne azon funkciók, melyek még egy ingyenes programnál is az abszolút minimumnak számítanak.

TOVÁBB IS VAN, MONDJAM MÉG?

Az előző Disney Infinity legbosszantóbb tulajdonsága az volt, hogy a kezdőpakkhoz kapott játékszetteket (Szörny Egyetem, Karib-tenger, Metroville) felfedezve

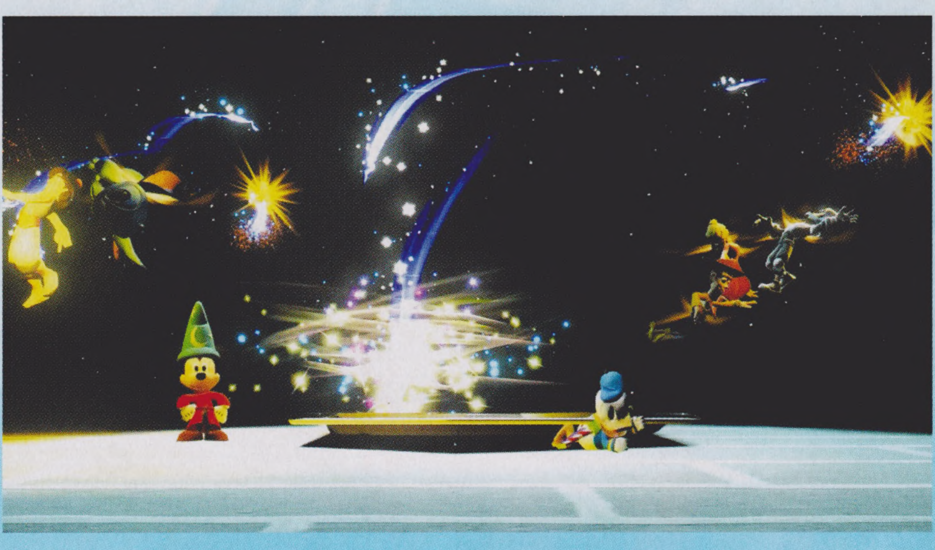
CSOMAGCSATA

A tavalyi Disney Infinity mellé ugyebár három világot kaptunk, most viszont csak egy található a kezdőcsomagban, viszonylag rövid játékidővel, és a második végigjátszást követően már a monotonitást sokkal jobban bíró fiatalokban is felmerülhet, hogy jó lenne már valami újat kipróbálni. Ekkor kerül képbe a Pókember és A galaxis őrzői készlet, amelyek vadonatúj hősöket és egy teljesen új pályát nyújtanak – szettenként tízezer forintért. A Disney tehát továbbra is lelkesen kopasztja meg a vásárlókat, méghozzá cseles stratégiával, hiszen egy ilyen új

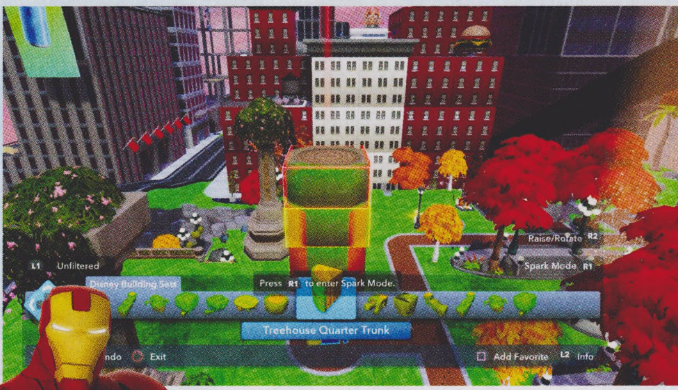
A Disney Infinity folytatásától sokat vártunk, hiszen a Marvel-szereplők már önmagukban el tudnák vinni a hátukon a játékot - de nem így lett...

folyamatosan olyan feladatokba és tárgyakba ütköztünk, amelyek nem voltak megnyithatók/használhatók az alapcsomag figuráival. Szerencsére a 2.0-ban ennek már szinte nyomát sem találjuk (egyszer futottunk olyan kihívásba, ami csak Hulkkal volt indítható), a program nem dörgöli lépten-nyomon az orrunk alá, hogy vegyünk további önállóan beszerezhető karaktereket. Persze a Disney-nél nem hülyék dolgoznak, az egymástól jelentősen eltérő figurák miatt azért igen hamar megjelenik az emberben a késztetés, hogy (fejenként négyezer forintért) megvásárolja Sólyomszemet, Amerika Kapitányt és Hulkot (utóbbi csak novembertől lesz beszerezhető) – a többi játékszettről pedig még nem is beszéltünk.

Play Set csak két figurát tartalmaz, és világonként további három csábít arra, hogy lecsapjunk rájuk. Ezzel persze még nincs nagy baj, hiszen senki nem kényszerít a vásárlásra minket, viszont az továbbra is kissé bicskanyitogató, hogy a bábuk jelentős része nem kompatibilis a különböző játékszettekkel (ne feledjük, hogy a Skylanders negyedik részében még az első epizód figurái is használhatók lesznek!). Amerika Kapitány például csak az Avengersben irányítható, Nick Fury a falmászós szettre korlátozódik, ha pedig valaki (kellő körültekintés nélkül) megveszi mondjuk Grootot a kezdőcsomag mellé, akkor csak egy drága műanyag bábuja lesz, hiszen őkelme csak akkor



A fejlődési rendszerrel különösebben nagy probléma legalább nincs, az annyit tud, amennyit kell neki.



játszható, ha beszerezzük a különálló „A galaxis őrzői" pakkot is.

És akkor a talapzatra helyezhető korongokról még nem is esett szó… A kezdőcsomagban kettő kapott helyet, ezek extra pályákat nyitnak meg (tower defense és dungeon crawler játékmenettel), de továbbiak is beszerezhetők külön, melyekkel újabb küldetések (ezeknek van a legtöbb értelme), képességek, tárgyak és különböző testre szabhatósági opciók válnak elérhetővé a játékban. Lényegében olyan DLC-kről beszélünk, melyek nem letölthetők, hanem fizikai formában vásárolhatók meg a boltokban, ezúttal is zsákbamacskaként, szóval sosem tudhatjuk, hogy mi lesz a polcról leemelt apró dobozokban.

ÉPÍTS JOBBAT!

A Disney Infinity 2.0 jelmondata „Play Without Limits", ami annyit tesz, hogy játssz kötöttségek nélkül, ám az eddigiekre ezt elég nehéz lenne ráhúzni. A játék azonban nem csak a kissé felemás élményt nyújtó játékszettekből áll, hiszen ezúttal is elérhető a Toy Box mód, ahol a kreatív elmék teljes egészében kiélhetik magukat – és szerencsénkre a fejlődés a játék ezen részét sem kerülte el.

A Toy Box mód a Minecraft és a LittleBigPlanet jópofa keveréke, ahol a játékos kap egy teljesen szűz földdarabot, és csak rajta múlik, hogy mit kezd vele: megváltoztatható a terep, épületek helyezhetők le, karakterekkel népesíthető be a kis világ, és kedvünkre dekorálhatjuk az egészet. Ha valaki elsajátítja a szükséges alapokat, akár saját játékokat is kreálhat, hiszen nemcsak funkció nélküli objektumok állnak a rendelkezésünkre, hanem olyan elemek is, melyek különböző mechanizmusokkal rendelkeznek (kapcsolók, csapdák, érzékelők stb.), ezek ráadásul akár össze is köthetők, így valóban alkothatunk olyan terepeket, ahol különböző kihívások és küldetések várják a játékosokat – akár még a kezdőcsomag Avengers misszióit is simán felülmúlhatjuk. Minden csak fantázia és türelem kérdése, és ezúttal az építéshez szükséges elemek megszerzése sem akkora szívás, mint a korábbi Disney Infinity részben. A játék ezen szakaszában ráadásul az összes figura használható (még

A Disney Infinity: Marvel Super Heroes sajnos nem az a játék, ahol teljesen egyértelmű, hogy melyik csomagban szereplő figura pontosan milyen módon bírható működésre, így összedobtunk egy táblázatot, bemutatva, melyik figura melyik szettel működik együtt.

Karakter	Csomag	Avengers játékszett	Spider-Man játékszett	GotG játékszett
Thor	Disney Infinity 2.0	✓	✗	✗
Vasember	Disney Infinity 2.0	✓	✓	✓
Hulk	külön megvásárolható	✓	✓	✗
Amerika Kapitány	külön megvásárolható	✓	✗	✗
Sólyomszem	külön megvásárolható	✓	✗	✗
Fekete Özvegy	Disney Infinity 2.0	✓	✗	✗
Nick Fury	külön megvásárolható	✗	✓	✗
Nova	Spider-Man játékszett	✓	✓	✓
Venom	külön megvásárolható	✗	✓	✗
Iron Fist	külön megvásárolható	✗	✓	✗
Pókember	Spider-Man játékszett	✗	✓	✗
Gamora	GotG játékszett	✗	✗	✓
Mordály	külön megvásárolható	✓	✗	✓
Groot	külön megvásárolható	✗	✗	✓
Űrlord	GotG játékszett	✗	✗	✓
Drax	külön megvásárolható	✗	✗	✓

PC-RE INGYEN

Már az első Disney Infinity esetében lehetett arról olvasni, hogy a játéknak lesz PC-s verziója, de a hivatalos weblapot látogatva sokáig csak folyamatosan eltolt megjelenési dátummal lehetett találkozni. A várakozásnak azonban vége: az infinity.disney.com oldalról ingyenesen letölthető a PC-s változat (gépigénye: Windows Vista/7/8, 2,2 GHz CPU, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8600 GT 512 MB vagy ATI Radeon HD 4650 1 GB – mi több, iPadre is elérhető, és készül a Macintosh port is), sőt a cikk írásakor még a Hihetetlen család játékszett is a „csomag" részét képezi. Ha pedig nem érjük be ennyivel, akkor a PC Game Shopban további virtuális figurák és játékszettek szerezhetők be, melyek a vásárlást követően azonnal ki is próbálhatók a játékban. Azt viszont jó, ha tudjátok, hogy a letölthető változat (egyelőre) csak az első Disney Infinityt tartalmazza, a 2.0 lehetőségeit még nem. Persze, miután a program egy része ingyenes, egy próbát így is megér.

az előző rész karakterei is), így Hulk vígan kergetőzhet Groottal, vagy Fekete Özvegy versenyre kelhet Jack Sparrow-val.

Egy kis trükk persze itt is van. A rendszer lényege, hogy bár alapból rengeteg elemet kapunk az építéshez, a legizgalmasabbak és legérdekesebbek csak akkor válnak elérhetővé, ha sokat játszunk az alap- és megvásárolható játékszettekkel, vagy az alapból elérhető Toy Box kreálmányok valamelyikével. A szisztéma legnagyobb és legjobb újdonsága, hogy az elődddel ellentétben már nem a szerencsén múlik, hogy megkapjuk-e a pörgetést követően egy listából véletlenszerűen lehetett építőelemekhez jutni.

VÉGTELEN LEHETŐSÉGEK?

Persze az építés csak leírva tűnik egyszerűnek, saját, ráadásul tényleg működő játékot építeni kizárólag kellő kitartással és türelemmel lehet, de a 2.0 ebből a szempontból is sokat javult, hiszen a kezelhetőség jelentősen finomodott az elődhöz képest, ráadásul ezúttal hasznos oktatórészek, beépített segédletek és okos automatizmusok egész sora áll rendelkezésünkre, hogy megkönnyítsék a

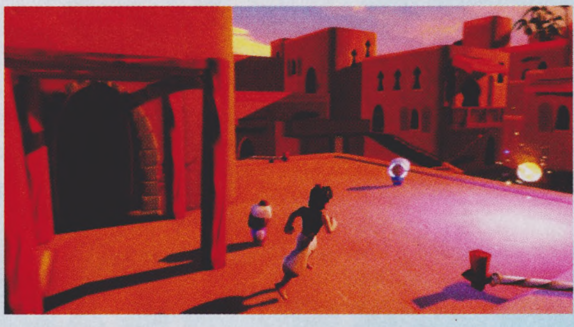
Rettenetesen csúnya, irtózatosan drága, viszont irtózatosan sok potenciál van benne: ebből még kiváló játék is válhat.

a kinézett elemet, csupán a kitartásunkon. Bárhol is játszunk a Disney Infinity 2.0-n belül, kék színű spark-pontokat gyűjtünk, melyeket a Toy Boxba lépve egy hatalmas katalógusban költhetünk el mindenféle extra tárgyakra, karakterekre és járművekre. A szabadság ugyan nem teljes, hiszen az elemek egymáshoz vannak kötve egy fejlődési fához hasonlóan, így az ütősebb cuccokat csak akkor tudjuk megszerezni, ha előtte megveszünk öt másikat, de ez a megoldás még így is fényévekkel jobb, mint a tavalyi Disney Infinity szerencsekerekes megoldása, ahol

munkánkat. A szisztéma tehát fejlődött, viszont még így is elég szerteágazó és alapvetően bonyolult, éppen ezért érdemes felkészülni arra, hogy segítenünk kell majd a csemetéknek az építésben, már csak azért is, mert a Disney Infinity magyar lokalizáció hiányában csak angolul, lengyelül és oroszul képes kommunikálni a felhasználóival.

Persze akkor sincs baj, ha nincs időnk, kedvünk, vagy eleve indíttatásunk saját világokat és játékokat kreálni, hiszen a Toy Boxban létrehozott produktumok

Azok a karakterek, akik nem tudnak repülni, olyan motorra pattanhatnak, amely a levegőbe tud emelkedni. Trükkös!



ÉRTÉKELÉS

Sokat fejlődött, de még mindig nem tökéletes. A kezdőcsomag Bosszúállók pályája nem profi munka, de a fejlődő karakterek és a Toy Box lehetőségei megmentik a helyzetet.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Értékes újítások, egyedi hősök, elképesztő lehetőségek a Toy Boxban, plusz szinte végtelen tartalom a felhasználóknak köszönhetően.

KONTRA

A Bosszúállók játékszett nem túl meggyőző, a kiegészítők marha drágák, ráadásul a játék főleg gyerekeknek szól, de nem tud magyarul.

78%

feltölthetők a Disney rendszerébe, és megoszthatók más játékosokkal – már a cikk írásának pillanatában is rengeteg új tartalom várja, hogy letöltsük és kipróbáljuk őket. Éppen ezért hiába csalódást keltő a kezdőpakkhoz kapott Avengers játékszett, a folyamatosan bővülő felhasználói tartalom simán képes ellensúlyozni, sőt túlszárnyalni a hivatalos csomag játékélményét.

CSALÁD-, DE NEM PÉNZTÁRCABARÁT

A Disney Infinity 2.0 a Bosszúállók Play Set hiányosságai miatt ugyan első blikkre nem nyűgözi le a játékost, ha azonban vesszük a fáradságot, hogy elmerüljünk a Toy Box nyújtotta lehetőségekben, akkor egy hihetetlenül mély és sokrétű, rengeteg lehetőséget rejtő program vár ránk, melynek használata akár családi szórakozás is lehet, hiszen a testvérek, szülők és gyerekek együtt is alkothatnak, és közösen próbálhatják ki a letöltött tartalmakat, lokálisan két-, míg online játszva négyfős kooperatív mód formájában.

Az Infinity tényleg hónapokra elegendő szórakozást biztosíthat, a kreatív elmék számára pedig végtelen lehetőségeket, azonban arra mindenkinek fel kell készülnie, hogy az alapcsomag megvásárlása tényleg csak a kezdet, hiszen a játékban töltött idővel párhuzamosan nő a késztetés arra, hogy beszerezzük a nem kevés pénzért kínált, további küldetéseket, kihívásokat, tárgyakat és lehetőségeket megnyitó figurákat és kiegészítőket.

PLANETARY ANNIHILATION

[ÍRTA CHRIS] **A Kickstarter-vonat egyik első utasa volt az Uber Entertainment csapata, akik fejükbe vették, hogy készítenek egy olyan stratégiai játékot, amely hű marad a Total Annihilation örökségéhez, és meg is újítja azt. Nem igazán sikerült nekik.**

Az 1997-ben megjelent Total Annihilationt valószínűleg nem kell bemutatnunk a valós idejű stratégiai játékok szerelmeseinek. Ez volt az a játék, amely bátran lépett le a különféle Command & Conquerek és Warcraftek által kitaposott biztos ösvényről, és mert újító, grandiózus ötletekkel operálva egy egészen egyedi RTS-t alkotni. E játéknak még ma is rengeteg rajongója akad, így természetesen számos folytatás készült belőle, sőt, még egy fantasy-mellékágat is kihajtott törzséből, amely Kingdoms alcímmel lehet ismerős sokak számára.

Ám mindez több mint egy évtizeddel ezelőtt történt. Azóta számtalan kiadó és forgalmazó zárta be a kapuit, köztük a Total Annihilation címet birtokló GT Interactive is, s így a játék jogai ide-oda kallódtak a pénzemberek között. Aztán a fejlesztők szétszéledtek, s úgy tűnt, hogy ez a franchise is a többi stratégiai játék sorsára jut, azaz megy a süllyesztőbe. Szerencsére a Kickstarternek köszönhetően remény csillant a rajongók számára: Uber Entertainment néven akadt egy csapat, amely komoly, tapasztalt, stratégiai játékokat készítő figurákból áll. Pár hónap alatt össze is kalapozták a pénzt a Planetary Annihilation címmel indított projektjükre, s az első videókat és képeket látva nagyon úgy tűnt, hogy minden adott ahhoz, hogy hamvaiból feléledve egy nagyszerű játékkal legyünk gazdagabbak. De sajnos nem így lett.

ADATOK

KIADÓ
Uber Entertainment

FEJLESZTŐ
Uber Entertainment

MŰFAJ
RTS

MULTI
van

INFO

A Planetary Annihilation szeptember 3-án jelent meg, azóta azonban több alkalommal is frissült. A Steamen 27,99 eurót kérnek érte, de 22,99-ért megvásárolható hozzá a Digital Deluxe Addon pakk, amely egy művészi album és a zenei anyag mellett három parancsnokot is tartalmaz.

PLANETÁRIUMBAN

Sok sebből vérzik a Planetary Annihilation, de kezdjük azzal, hogy mi a jó benne. Először is az alapok mondhatni a helyükön vannak, ezekre építkezett végig az Uber csapata. Hasonlóan elődjeihez, itt is kétféle nyersanyagból építkezhetünk, energiából és fémből. Mindkettő kitermelése és feldolgozása ugyanolyan módszerekkel zajlik, mint ahogyan az 1997-es verzióban is működött. Aztán adott a parancsnok is, akinek elpusztulásával véget ér a játékos számára a harc. Ugyanúgy építhetünk robot-, jármű-, repülőgép-, vagy akár hajógyárakat is, valamint újabb építőrobotok segítségével akár magasabb szintű gyártósorokat is levarázsolhatunk a hadszíntérre, hogy aztán elkezdhessük az igazán brutális, rengeteg erőforrást felzabáló egységek és épületek legyártását. Felhúzhatunk nukleáris rakétasilót, óriási ágyúkat, lézertornyokat, és egyéb, az Annihilation-játékokból ismert épületeket és egységeket, melyek rendkívül jó zamatot kölcsönöznek a Planetarynek is.

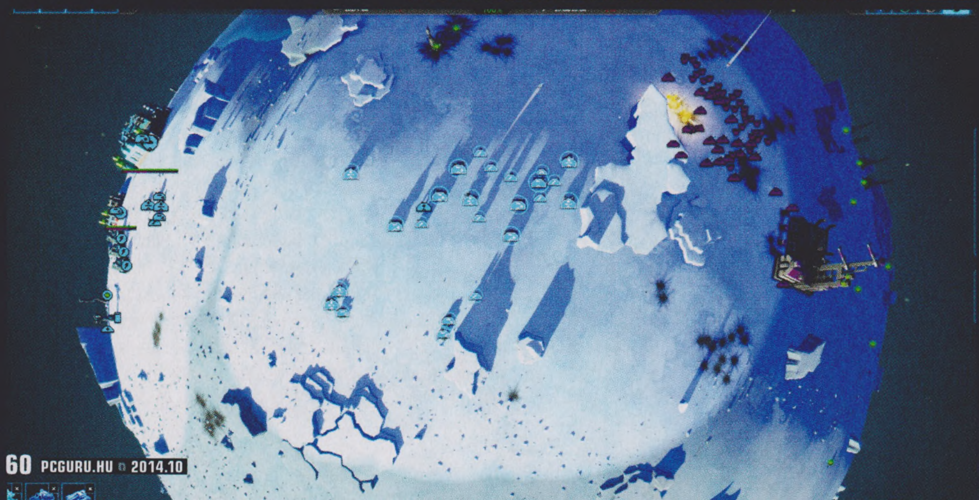
Van viszont egy hatalmas különbség, méghozzá a bolygók jelenléte. A háborúkat ugyanis itt nem egy kétdimenziós, mondhatni sík felületen vívjuk, hanem forgatható, apró, véletlenszerűen kialakított planétákon, amelyeket egyébként egy idő után elhagyhatunk, s később a – szintén véletlenszerűen generálható – naprendszer más bolygóin is letelepedhetünk. Egy átlagos mérkőzés során a szemben álló felek sokszor más-más égitesteken kezdik meg a játékot, majd a mérkőzés későbbi szakaszában különféle szállítójárműveket küldhetnek egymás planétájára, hogy megindítsanak egy inváziót. Kilőhetünk nukleáris tölteteket a másik felé, építhetünk teleportkapukat bolygója sötétbe borult oldalára, onnét lepve meg őt, vagy felállíthatunk hatalmas ágyúkat, amivel átlőhetünk egy fél bolygón is. Egyszóval minden adott a programban ahhoz, hogy remekül szórakozzunk vele, felidézve közben az Annihilation-örökség összes szép emlékét.

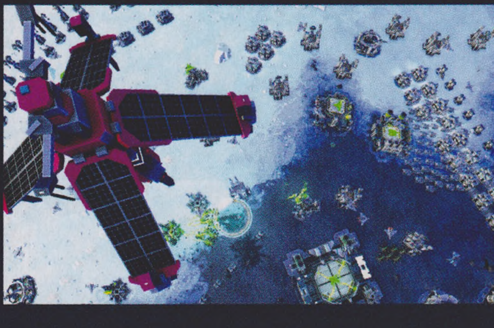
Csodát talán nem vártunk tőle, de azért ennél jobb és főleg tartalmasabb játékra számítottunk: ez még nem méltó utód.

A SÖTÉT ANYAG

Ám ezek az elemek nem igazán állnak össze teljes egésszé a játék során. Ennek számtalan oka van, de kezdjük egy aprósággal: a bolygók közti szállítás rendkívül hosszadalmas és nehézkes, minden egységnek külön szállítójárművet kell építenünk, ha át akarjuk utaztatni azokat a szomszédunk kertjébe. Persze ez önmagában nem lenne baj, de az

A bolygókon túl sok látnivaló nincs, mindegyik egy kopár sivatag, általában jégből vagy homokból.





TIPPEK, TRÜKKÖK

A GYÁRTÓSOROK OPTIMALIZÁLÁSA

Hasonlóan elődeihez, a Planetary Annihilationben is rendkívül fontos szerep jut a gyártásnak, ami hasonló módszerekkel működik itt is. Gyárainkat beállíthatjuk folyamatos termelésre a képernyő jobb oldalán lévő kapcsoló segítségével, de jó tudni, hogy amennyiben a Shift gombot lenyomva kattintunk egy gyártóikonra, akkor rögtön 5-tel növelhetjük a készítendő egységek számát. Ugyanez működik jobb egérgombbal is.

HATÉKONYABB KITERMELÉS

A bolygókon lévő fémlelőhelyekre folyamatosan építenünk kell kitermelőket, ami rendkívül pepecselős műveletnek hangozhat, ha manuálisan esnénk neki a dolognak. Szerencsére a készítők lehetőséget biztosítottak arra, hogy akár egy nagyobb területet lefedve több kitermelőt helyezzünk el úgy, hogy kiválasztjuk az extractort, majd a bal egérgombot lenyomva tartva húzunk egy kört a felszínen.

FELDERÍTÉS

A megfelelő felderítés minden stratégiai játékban fontos, de itt fokozottan az. Akár egyetlen hátországunkba lehelyezett teleportkapu is végzetes lehet ránk nézve, ezért minél előbb építsünk sima, fejlett, valamint mélyűr radart is, illetve felderítő műholdakkal figyeljük meg az ellenség mozgását. Így nemcsak védelmünket biztosíthatjuk be, de meghatározhatunk célterületet az atomrakétánk is.

FOLYAMATOS TERJESZKEDÉS

Bár egy idő után azt hihetnénk, hogy már nincs szükségünk további nyersanyagforrásokra, gyárakra és védelmi lövegekre, ebben a játékban nincs megállás: folyamatosan ontanunk kell magunkból az egységeket és épületeket akkor is, ha nem érezzük ennek szükségét. Itt ugyanis bármikor ledobhatnak egy atombombát az energiamezőnkre, ami megbéníthatja az egész rendszerünket. Álljunk több lábon!

A SHIFT A BARÁTOD

Minden stratégiai játékban, sőt, akár a DotA 2-ben is lehetőségünk van parancsláncok létrehozására is, amit mindig a Shift gomb lenyomásával érhetünk el. Ezzel lényegében több műveletet adhatunk ki egyszerre egységeinknek, útvonalterveket, építési sorrendeket kialakítva. Ennek köszönhetően felgyorsíthatjuk az épületek felhúzását is, valamint könnyebben átküldhetünk egy felderítőt egy egész bolygó felszínén.

ORBITÁLIS TÉVEDÉS

A Planetary Annihilation egyik érdekessége, hogy az Orbital Factory segítségével nemcsak meghódíthatunk más égitesteket is, de létrehozhatunk kellemetlen fegyvereket is, melyekkel magasból, szinte elérhetetlen helyekről nyithatunk tüzet ellenfeleinkre. Bár drága mulatság az ilyen, de alaposan megizzaszthatjuk ezzel az ellenfeleinket, akik sokszor nem is számítanak arra, hogy innen érkezik a fenyegetés.

Az épületeket és az egységeket nem dizájnolták túl, mindegyik szinte teljesen egyszínű, sok részlettel nem rendelkező mértani forma.

Annihilation-játékok ismérve az, hogy nem tucatnyi, hanem akár több száz egységet is megmozgatunk benne egyszerre, amit így kegyetlenül nehéz kivitelezni. Megpróbálkozhatunk ugyan a teleportkapuk kiépítésével, de amennyiben nem mesterséges intelligencia ellen küzdünk, ennek a tervnek a sikere garantáltan kudarcra van ítélve.

A legnagyobb baj talán az, hogy nincsenek magasabb szintű, úgynevezett tier 3-as egységek a játékban, ami valószínűleg az idő szűkössége miatt maradt ki. Ami viszont talán még ennél is döbbenetesebb, hogy mindössze egyetlen típussal, azaz egyetlen fajjal küzdhetünk minden egyes meccs során. Csupán parancsnokokból válogathatunk kedvünk szerint a játék indítása előtt, de itt is teljesen mindegy, hogy melyiket választjuk, mert döntésünknek az égadta világon semmi jelentősége nincs. Nincs fejlődési rendszer, nincsenek skillek, szintlépés, profilfejlődés, tehát semmi olyan, amit egy mai modern RTS-től elvárna az ember. Nem kell messzire mennünk ellenpéldáért, elég csak a pár ezer forintért már beszerezhető Company of Heroes 2-re gondolni, ahol mindezen dolgok már jelen voltak, és rendkívül jól működtek is. Ösztönöztek minket a további játékra, és mélységet adtak neki.

Fájó hiányosság még, hogy semmilyen oktatómód nem segíti a játékost abban, hogy eligazodjon ebben a nem túl egyszerű világban. Azok például, akik még életükben nem játszottak RTS-t, valószínűleg azt sem fogják tudni, mi a fenét kell csinálni első játékuk során, mert annyira nem egyértelmű az, amit látunk. Persze a szájbarágós oktatóüzenetekkel is az agyunkra mennek egyes fejlesztők, de itt nem egy szimpla FPS-ről, hanem egy stratégiai játékról van szó, ami mellé nem igazán ártott volna valami bővebb tippcsokor a teljesen kezdők számára, ami segíti őket az első lépéseknél.

Szomorú, hogy mindezek mellett a fantasztikusnak ígérkező egyszemélyes játékmód se igazán hozott lázba minket. A Single Player menüpontra kattintva gyakorlatilag két opció közül választhatunk: az egyik a sima skirmish, ami ugyanaz, mintha multit játszanánk az MI ellen, a másik pedig a Galactic War névre hallgató móka – ez az, ami érdekesnek tűnt. Ebben a játékosnak egy csillagtérképen kell utazgatnia, és harcolnia a mesterséges intelligencia által kontrollált területeken, amelyekről győzelmei során különféle terveket zsákmányolhat. Ilyen például a fejlett repülőgép- vagy robotgyár, amit aztán a tervek birtokában már megépíthet a többi planétán. Az ötlet mondhatni kiváló, de sajnos a kivitelezése lélektelen és üres. Semmi történet, semmi videó, csupán egy cél nélküli bolyongás az egész. Ha legalább feloldhatnánk itt valami érdekes egységet multihoz, vagy akár belerak-tak volna a készítők valamilyen fejlődési rendszert a dologba, szintlépést, vagy bármi mást, nem ásítoznánk tele a monitorunkat tőle, de ez így ebben a formában rettenetesen kevés.

EGY CSILLAG HALÁLA

Nagyon úgy tűnik tehát, hogy egy félkész, befejezetlen játékot adtak ki kezeik közül a fejlesztők azért, hogy ezzel végre megnyissák maguknak a pénzcsapot, és elkezdjék feltölteni elapadt pénztárcáikat. Bár a Kickstarter-projekt hatalmas siker volt (több mint 2 millió dollár gyűlt össze a játékra), ennek ellenére nem sikerült olyan terméket szállítani, ami méltó örököse, vagy akár utódja lehetne a Total Annihilationnek. Sőt!

Az egész játékon érezni a lehet azt a bizonyos „garázsszagot", és rengeteg helyen látni, hogy mire nem jutott pénz/idő/energia. Elég csak pár órát eltölteni a Planetary Annihilationben, és máris úgy érezzük, hogy mindent láttunk belőle. Persze átélhetünk hatalmas, epikus csatákat, láthatunk csillagokat elhomályosító nukleáris robbanásokat, sőt, akár még bolygókat is felszerelhetünk gigászi hajtóművekkel, amivel belerepíthetjük azokat a szomszéd arcába, de a hiányérzetet még így se sikerül majd enyhíteni. Kevés az egység, kevés a tartalom, kevés mindez az üdvösséghez. Ez minden, csak nem totális megsemmisítés.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,4 GHz-es kétmagos proci, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 2 GB HDD

Érezhetően jó alapokon nyugszik a játék, de helyenként félkész állapotokat tükröz. Kevés az egység és nincs megoldva számtalan erőegyensúlybeli probléma sem. Erre a játékra ráfért volna még egy év fejlesztés és egy megvágott árcímke.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Kifejezetten jól áll a játéknak a bolygós rendszer, az alapok pedig a helyükön vannak. Hatalmas pusztító hadseregeket építhetünk, atombombákat dobálhatunk.

KONTRA

Rendkívül kevés a tartalom. Alig van egység, faj, nincs fejlődési rendszer, és sok egyéb dolog elfért volna még a programban.

65%

HACK N SLASH

[ÍRTA LQR] Mit szólnál egy világhoz, amelyben a zöldellő természet minden egyes lényének, kövének és bokrának lenne egy USB-portja? A Double Fine Productions ezzel a gondolattal játszott el, és bár az ötlet remek volt, a megvalósítás a tervezettnél soványabbra sikerült.

A Hack 'n' Slash világát látva nem lehet elkerülni, hogy önkéntelenül is a Zelda-címek jussanak eszünkbe róla, hiszen főszereplő manócskánk egy Linkre zavarba ejtően hajazó figura, aki erdőn-mezőn átkelve caplat a gonosz ellen hadakozva. Nem is volna túlzottan érdekes ez a sokadik átlagos fantasykirályság, és nem is igazi Double Fine játékról beszélnénk, ha nem lenne benne valami olyan, ami csavar egyet az egész koncepción. Elfecskénk eleinte nem is tűnik különösebben érdekes figurának – ám más a helyzet, amint megtudjuk, hogy kardja igaziból egy USB-kulcs, amit útközben minden alkalmas foglalatba be is fog dugni.

HACKER VAGYOK, HÓDÍTANI AKAROK

A Hack 'n' Slash egy puzzle-kalandjáték, és inkább hack, mint slash, ugyanis az RPG-jegyek csak a külsején érhetők tetten. Az út közbeni hentelés helyett békésebb megoldással fogjuk átvágni magunkat az akadályokon, méghozzá úgy, hogy meghackeljük azokat. Ez azt takarja, hogy az ellenfelek életének kioltása helyett inkább azok kódsorába fogunk belepiszkálni, és számunkra kedvező helyzetet teremteni. A harcias lények esetében többféle megoldás is működik: átállíthatjuk a sebzésüket 0-ra, lehúzhatjuk az életerejüket, vagy barátságossá tehetjük őket az agresszív habitus helyett. Ellenfélből sajnos nincs túl sok fajta, ezért a játékmenetet jobbára a felfedezés és különféle puzzle-feladványok megoldása tölti ki.

> A gyenge pályatervezés és a teljesen üres pályák ellenére azért maga az alapötlet több mint zseniális!

Az biztos, hogy ez az eddigi legjellegtelenebb főhős, amely egy Double Fine-játékban szerepelt.

A játékmenetet elsőre megérteni nem egyszerű mulatság, de a kezelőfelület van annyira letisztult, hogy gyorsan bele lehessen rázódni a dolgokba.

Emellett különböző objektumok is nehezítik az utazást, ez lehet akár egy kő, egy bokor vagy egy rafináltabb ajtó. Amint érintkezésbe lépünk a lényekkel, objektumokkal, a felugró konzolon több hackelhető attribútumot is találunk, ilyen lehet a sebzés, beállítottság és más tulajdonságok, amik kimondottan az adott alanyra vonatkoznak. Ha az utunkban egy kődarab van, annyi a dolgunk, hogy beprogramozzuk arra, hogy eltolásra egy kockát odébb csusszanjon. Később természetesen bonyolultabb akadályokkal fogunk találkozni, amiknek a megoldására trial and error elven lehet rájönni: mindenféle magyarázat nélkül kell próbálgatnunk a kombinációkat, és feltárni az összefüggéseket.

ÜDV A MÁTRIXBAN!

Szerencsére mindebbe fokozatosan vezet be minket a program – elsőként egy ajtó kinyitása segít rávezetni a HnS sajátos logikájára, amikor csak annyi a dolgunk, hogy a „nyitva" tulajdonság TRUE/FALSE opciói közül az előbbit válasszuk. Eleinte még kifejezetten munkál bennünk a felfedezés varázsa, ám ez nagyon hamar megkopik a sok ismétlődő, rutinfeladattá váló akadály miatt. Van azonban pár meglepő, ötletes és okos koncepció, amik miatt érdemes a játékkal megismerkedni, hiszen az alapötlet még a fentiek ellenére is egyedi.

Az idő előrehaladtával új tárgyakra és segítségekre is szert teszünk, amik könnyebbé teszik a feladatok megoldását. Egy láthatatlan varázsló például mágikus sapkát ad, amivel a világot mátrixszerűen láthatjuk, és titkos platformok válnak láthatóvá, később pedig egy USB-bumeránggal távolról is hackelhetünk. Akinek van már némi programozási ismerete, annak kimondottan frusztráló lehet egy-egy megoldás, az újoncoknak viszont tud tanítani a program pár hasznos alapvető kifejezést, ezzel is szimpatikusabbá téve a kódok világát.

ADATOK

KIADÓ
Double Fine Productions

FEJLESZTŐ
Double Fine Productions

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

1,7 GHz-es kétmagos CPU, 2 GB RAM, Intel HD 3000 VGA, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Ígéretesnek indult koncepció felületes és elkapkodottnak tűnő tervezéssel, bájos világgal és pár okos feladvánnyal.

GRAFIKA:	70%
HANG:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	60%

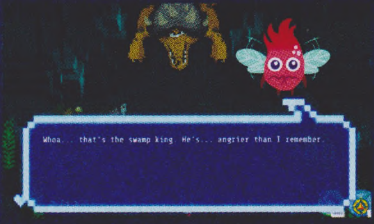
PRO

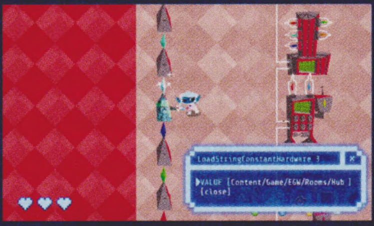
Egyedi ötlet, hackelni szórakoztató, bájos világ.

KONTRA

Néhány helyen frusztráló akadályok, félrevezető pályák zsákutcákkal, üresség.

66%





ELFELEDETT ELFEK

Ami leginkább gondot okoz az egész kaland során, az a nem túl céltudatos pályatervezés, és hogy a tágas térképek sok-sok zsákutcába terelik a játékost, ezzel felesleges kóválygásokra késztetve őt. Túl sok a lehetőség és az irány, sokszor teletűzdelve könnyű és repetitív feladványokkal, így türelem híján hamar elunható a dolog. Sokszor egy-egy akadály megoldása több időt vesz igénybe az adatok állítgatásával, mint amilyen veszélyes vagy bonyolult lenne. Sajnos a helyszínek konganak az ürességtől, nem sikerült őket megtölteni élettel, bármennyire bájos és aranyos a játék grafikája és stílusa. A Hack 'n' Slash ezért egy idő után kifejezetten unalmassá és önismétlővé válik, ami a Double Fine csapatától meglepő – ha nagyon szigorú akarok lenni, a játék nem hozza az általuk megszokott színvonalat, és némi csalódást is okozott számomra. A következetlen tervezés és kevés kihívás miatt nem tud kibontakozni megfelelően a remek alapötlet, bár jó néhány feladvány tényleg képes mosolyt csalni az ember arcára – de csak pár pillanatra vagy percre, és sajnos nem órácskára.

SpaceCom

[ÍRTA OBO] **Gondterhelt parancsnok mered a monitorra; a külvilágot sikerült teljesen kizárni, csak a tisztek párbeszéde szűrődik be a háttérből csendes morajként – de ez nem is baj, koncentrálnia kell, hiszen egy olyan háború zajlik épp, amit nem a hagyományos módon lehet végigkövetni.**

Röviden így lehetne leírni azt a helyzetet, amiben magunkat találjuk a Spacecom című játékban. Valahol, egy anyahajó vagy egy főhadiszállás kényelmes bőrfoteljében ülve osztogatjuk a parancsokat egy fényévekre lévő seregnek; semmi másra nem koncentrálunk, csak arra, hogy megnyerjük az ütközetet, a világunk pedig egy képernyőre szűkül le, egy virtuális terepasztalra, amin ide-oda tologatjuk egységeinket, miközben a háttér tompa zajai (és zenéi) meditatív jelleget kölcsönöznek a játéknak, olyat, amit legutóbb a DEFCON-ban tapasztalhattunk meg. A Spacecom és a DEFCON között azonban nemcsak a játékosokat teljesen magába szippantó hangulat terén vonhatunk párhuzamot, hanem más vonatkozásokban is. Mindkét program egy végletekig leegyszerűsített, csak a lényegre összpontosító külsőségekkel elkészített valós idejű stratégiai játék, amiben a csapatokat egyszerű geometriai formák jelképezik (az akciót tehát nem látni, csak szöveges visszajelzést kapunk), a szabályrendszer pedig könnyen és gyorsan megérthető, de azért nem annyira egyszerű, hogy a karosszéktábornokok ne találjanak benne valamit, amibe belemélyeszthetik a fogukat.

IRÁNY A CSILLAGOK!

Admirálisként flottákat irányítunk, mégpedig háromfajtát: az alapegység a támadó hajóflotta, melyet az űrharcok során kell bevetnünk. A másik fő típus az inváziós sereg, amely akkor játssza a főszerepet, ha egy stratégiai fontosságú naprendszert kell elfoglalnunk, a sort pedig a rombolók zárják, melyeknek csak annyi a céljuk, hogy mindent elpusztítsanak

A képek sajnos nem túl változatosak, de csak azért, mert a játék tálalása sem az.

egy adott bolygó felszínén, lerombolva például egy lázadókkal teli, vagy egy nyersanyagokat kitermelő bázist. Sikeres parancsnokok akkor leszünk, ha ezt a három flottatípust megfelelő módon használjuk a naprendszerről naprendszerre történő hódításaink során – és persze akkor, ha ezek az egységek nemcsak életben maradnak, de elegendő utánpótlásban, támogatásban is részesülnek.

Minden egyes pálya egy csillaghalmaz, tele egy tucatnál is több naprendszerrel, amelyek között csak a csillagközi „sugárutak" hálóján tudunk közlekedni: előbbiek elfoglalása a Spacecom központi feladata, hiszen azok mindig a gócpontoknál helyezkednek el, birtoklásuk így stratégiai fontosságú. Némelyik rendszer az építéshez elengedhetetlen nyersanyagot ad, egy másik a lesérült csapatok istápolását végzi, de akad olyan is, amely hajógyárként funkcionál. Magukat a bolygókat meg lehet, és meg is kell védeni, egyrészt az ott állomásozó flottánk tagjaival, másrészt olyan eszközökkel, mint az ágyúk, a pajzsok vagy a gyalogság. A lényeg, hogy ezeket a stratégiai fontosságú pontokat minél szorosabban az irányításunk alatt tartsuk, ugyanis az ellenfél folyamatosan támad, és időbe telik a flottáinkkal az ütközet helyére utazni, így minimális eszközökkel, szűkös keretek között kell a lehető legtöbbet kihozni a szituációkból, néha kissé kétségbeesett, de mindenképpen izgalmas légkört teremtve.

BAJ VAN, URAM!

A Spacecom a taktikázás letisztult, sallangoktól mentes formáját képviseli, s noha tényleg sikerül lebilincselő élményt nyújtania, a részletek azok, ahol a Flow Combine játéka elvérzik. A kisebbik probléma az, hogy a meccsek közben használt menüket egyszerűen nem gondolták át a tervezők, hiszen valahogy mindig útban vannak, takarva a lényeget, vagyis a pályát, de ezen még túl is tenném magamat, ha nem lenne a másik, már egészen nagy gond: a központi élménynek beharangozott multiplayert szinte lehetetlen használni.

A Spacecomban felejtsétek el azt, hogy csak úgy leültök játszani másokkal – előtte meg kell beszélni egy időpontot valamelyik barátotokkal, a 2014-ben már szériafelszereltségnek számító matchmaking ugyanis itt nincs jelen, így marad a felejthető szólista játék vagy a skirmish (történettől mentes összecsapások), mindkettőben az MI ellen viaskodva. A mesterséges intelligencia egyébként kielégítő teljesítményt nyújt, de ez kevés az üdvösséghez, a többszemélyes mód finoman szólva is nehézkes elérhetősége miatt a Spacecom már túlságosan is fapados ahhoz, hogy nyugodt szívvel ajánljam, maximum csak akkor, ha ezt a hibát sikerül kijavítaniuk a készítőknek.

ADATOK

KIADÓ
11 bit studios

FEJLESZTŐ
Flow Combine

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

GÉPIGÉNY

1,8 GHz CPU, 256 MB RAM, GeForce 6600 9400 M VGA, 300 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Minimalista stílust követő valós idejű stratégiai játék, ami habár kellemes élményt nyújt, a technológiai megvalósítás terén elhasal.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Kiváló, magával ragadó hangulat és a célnak megfelelően okos MI.

KONTRA
A multiplayer mód jóformán elérhetetlen, és átgondolatlan a kezelőfelület

75%

TRAINFEVER

[ÍRTA **TIKA**] **Volt egy álmom..., de beszéljünk inkább másról, mert a tömegközlekedés és a szállítmányozás fejlődése legalább annyira érdekes, mint hogy miért nem kaptam villanyvasutat nyolcévesen. Szerencsére ez a két dolog most találkozik, jön egy történelmi betekintő, és a traumámat is kezelgethetem.**

Először is ismerkedjetek meg Urban és Basil Webberrel, akik a pontosság szinonimájaként ismert Schaffhausen-órák szülővárosában élnek, és itt alkották meg minden idők ötödik legjobb terepasztalos mókáját. Igaz, jó, ha összesen féltucat alkotás létezik ebben a műfajban, de kicsire nem adunk, és mennyivel hangzatosabb így a történet. Amenynyiben valaki feltenné a kérdést, hogy na jó, de miért pont az ötödik? Nos, a Tycoonszériát – főleg, hogy a Transportból már létezik nyílt forráskódú OTTD verzió, és a Railroad vagy újabban már Railroads! pedig az elnyűhetetlenségével büntet – semmi nem győzi le, és a Traffic Giant mellett a Cities in Motion 2 is kaphat egy-egy dobogós helyet a képzeletbeli listán. A Train Fever, mint friss jövevény, naná, hogy az imént említett gigászok hamvas testéből mazsolázik, ámbár a kifosztás jelző is stimmelhet, mindenesetre 1850-től napjainkig tökéletes látleletet ad a személy- és áruszállítás történetéről.

ADATOK

KIADÓ **Gambitious**
FEJLESZTŐ **Urban Games**
MŰFAJ **stratégia**
MULTI **nincs**

INFO

A Train Fever 2014 szeptember 4-én jelent meg a Steamen 24,99 eurós árcímkével, a hazai boltokban pedig átlagosan 3900 Ft-ért szerezhető be, és a jó hír, hogy magyar felirattal.

A térkép madártávlatból kifejezetten ronda, de a városokra ráközelítve azért már egész jól festő települések tárulnak a szemünk elé.

PONTOS, MINT A MÁV

Kezdjük rögtön egy kis mentegetőzéssel, tehát ha valaki az első néhány óra játék után nyomát sem találná a későbbiekben felvázolt értékeknek, és mondjuk, úgy döntene, hogy felkeresi a fejlesztőket egy franciakulccsal, én megértem. Remek érzés ugyanis úgy leülni egy gazdasági szimuláció elé, hogy halványlila gőze sincs az embernek, hogy most mit is, merre, meg minek... Oktatórész például nincs, kivéve egy pár soros szövegelést a busz és vonatjáratok kijelöléséről, amit az okos játékos rögtön el is felejt, mert a gyors anyagi csődnek nincs jobb módja, mint felhúzni két város közé egy sínpárt, venni egy szuper lokomotívot és nézni, ahogy felemészti a teljes költségvetésünket. Aztán olybá tűnik, hogy hiányzik a cél is, tudjátok egy nagy grandiózus valami, amelynek elérésekor jutalomfalatkákat, tapsvihart dobálnak az égiek, mi meg kapunk egy endorfinlöketet, és minden szép lesz. Utóbbi hiányáért amúgy egyértelműen a sandbox felépítést „hibáztathatjuk", ugyanis minden pályamérethez, nehézségi fokhoz és évszámhoz (ebből pl. három van – 1850, 1900, 1950) véletlenszerűen generált térképek tartoznak, történet pedig még véletlenül sem. Így aztán a kihívás csupán annyi, hogy ne menj csődbe, illetve hálózd be utakkal, vasúttal a lehető legnagyobb területet.

Madártávlatból a terep közepesen unalmasnak látszik, néhány város, folyók, tavak, és ha nem a „sík" beállítást kértük, akkor Himalája méretű hegyek között kanyarognak az utak, amelyek kezdetben inkább csak ösvények. Kiszúrhatunk továbbá néhány bányát, olajkutat és fűrésztelepet, no meg az ezekhez tartozó feldolgozólétesítményeket. A képlet elég egyszerűnek tűnik: juttasd el a

nyersolajat a finomítóba, a szenet és a vasat a kohóba, aztán a késztermék mehet a városok iparnegyedeihez. Mindez vasúton és közúton egyaránt megvalósítható, és ha az egyszerű kezelőfelület apró rigolyáit kiismered, akkor nem is lesz túl nehéz. Persze, ha ennyiből állna a játék, akkor jogosan tenné fel mindenki a kérdést, hogy Svájcban talán nem ismerik a kihívás fogalmát? Ismerik, földrajzilag ugyanis az alapanyag-feldolgozó-város háromszög ritkán van optimális helyen, továbbá láthatatlan kezek a pálya elején elindítják az áru áramoltatását, így aztán csak az optimálisra belőtt útvonalakon vehetünk ki ebből kisebb falatokat, majd persze egyre többet és többet. Azt se felejtsük el, hogy emellett a tömegközlekedéssel is kéne valamit kezdeni...

„SZÁZ VASUTAT, EZERET"?

Remélem nem ijesztettem el senkit, ugyanis most jönnek az izgis részek. A vasútépítés például majdnem tökéletes, villamosított

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

A KEZDETEK KEZDETÉN

A gyors és jó kezdés titka a városhoz közeleső nyersanyagok és feldolgozóegységek láncba szervezése. Ahol szükséges, rövidítsük le az utat, új egyszerű utak lefektetésével, majd tegyünk minden stációhoz teherkocsi-rakodót. A közúti árufuvarozás kis befektetés, kis rizikó. A város nevén kattintva látható, hogy mennyi késztermékre van szüksége a fejlődéshez, ezt kell biztosítani.

ÚTVONALKÉSZÍTŐ 1X1

Tegyük fel, van egy olajkutunk és egy finomítónk, mindkettő mellett egy-egy teherautó-rakodóval, plusz egy hasonló állomás a közeli város iparnegyedében. Az oldalpanelen a körkörös nyilat célozzuk meg, majd Új vonal, és jelöljük ki a kutat, aztán a finomítót. Újabb vonal, ezúttal a finomító és a város kijelölésével. A közúti garázsban vegyünk teherautókat, és az előbbi két vonalat rendeljük hozzájuk.

SÍNEK ÉS JELZŐK

Amikor a sínpályát lerakjuk, a végponton az elfogadás ikonnál látható nyilakkal lehet szintbe emelni vagy süllyeszteni. Bátran kísérletezzünk kereszteződésekkel, de fontos szabály, hogy minden csomópontba jelző kell, és a jelzőnek a vonat haladási irányával megegyezően kell állni (ránagyítva könnyebben látható). Minden változtatás előtt mentés, mert ha elmértük, akkor beragadnak a szerelvények.

Természetesen a járművek külleme az eltelt idővel párhuzamosan fejlődik, ahogy az elvárható.

sínpályák, alagutak, viaduktok, jelzőberendezések egyszerű, mégis nagyszerű szövevénye. A sínszakaszokon elérhető maximális sebesség már a tervezési fázisban is látszik, ráadásul nagyon könnyen és elegánsan lehet szintben is építeni. Ugyan mozdonyból és vagonokból épp csak a kor kiemelkedő modelljeit tartalmazza az alkotás, magyarul nagyon keveset, de ide majd a modderektől is várható egy kis segítség.

A térkép, amit távolról unalmasnak bélyegeztem, ránagyítva már új arcot mutat. Egy ekkora fejlesztőcsapattól és a 250 ezer eurós büdzsétől nyilván nem várhatunk csodákat, a végeredmény mégis szép, színekben gazdag, és a 3D szabályainak megfelelően szabadon forgatható. Eme erényeket értelemszerűen a vonatszerelvényekre ráközelítve tudták a srácok a legjobban megcsillogtatni, nem véletlenül van a járművekhez követőkamera, de a városokra sem lehet panasz. Az utakon normális forgalom zajlik, s noha a modellfrissítés az automobiloknál is lehetne kicsit gyakoribb, miközben csilingelve kanyarodik be a sarkon a villamos, amelyet tíz perce (a játékban mérve egy éve) állítottunk üzembe. Gyalogosok népesítik be a járdákat, aztán ha mindent jól csináltunk, akkor hamarosan nagyon messzire (és drágán) elutaznak a távolsági buszjáratokkal, vagy a menetrendszerűen közlekedő expresszvonattal, hogy aztán sok pénzért visszajöjjenek. És eközben szól a 70-es évek zenéje, amivel speciel engem a világból ki lehet üldözni, ugyanakkor el tudom képzelni, hogy ez másoknak még hangulatfokozó is lehet (mindenesetre ogg formátumban saját zenéket is be lehet tenni).

HA A MOZDONY FÜSTJE MÁR MEGCSAPOTT...

A játék apróbb zsenialitásaira csak órák múlva figyel fel az ember. A városok, a termelőegységek és az általunk megteremtett közlekedési hálózat ugyanis egy szerves, együtt lélegző és fejlődő komplex rendszer. A fellendülés a népesség növekedésével jár, és a négy kiemelt szektor (ipari, lakossági, szórakoztató, kereskedelmi) folyamatos bővülésével. Új építkezések kezdődnek, teljesen önállóan terjeszkedik a város, a közutakon beindul a forgalom, és mintegy varázsütésre a játék életre kel. Az embereknek persze idő kell, hogy megszokják a jót, például egy új omnibuszjáratot, de ugyanígy egy ígéretesnek tűnő vasútvonal is csak kemény évek múlva kezd profitot termelni – vagy nem, mert a változó igények és természetesen a hibás tervezés

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,4 GHz-es kétmagos proci, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 3 GB HDD

Első felindulásból egy rakás barna izének tűnik, amiről csak a kóstolás során derül ki, hogy csoki. A lóvontatástól a szuperexpresszig, egy korokon átívelő kellemes gazdasági szimuláció, ahol minden terepasztalötletünket kiélhetjük.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Sandbox játékmenet, amely a tömegközlekedéstől az áruszállításig mindent modellez, ráadásul egy széles időszakban és látványosan.

KONTRA

Az oktatómód hiányáért és a kezelőfelületért jár az öt év felfüggesztett.

75%

is beleszól a történetbe. Időről időre aztán muszáj újrakezdeni az egészet, beépíteni az új játékba a friss tapasztalatokat, mert a Train Fever főleg a megtapasztalásról szól. Nincsenek hosszú, böngészésre váró adatsorok és statisztikák, csak néhány egyszerű képlet, ám a szimuláció mégis kellő mélységig megy el, és bizony 10-20 óra játék után általában még mindig csak a felszínt karcolgatjuk. Az amortizáció, a mozdonyok teherbírása, a jelzők elhelyezése és minden kis mozaik idővel persze a helyére kerül.

UNFINISHED BUSINESS...

A legnagyobb térképeket hetekig tart majd belakni, és ugye nincs két egyforma, mert egyedi számsor alapján generál mindig újat a rendszer. Azonban a gőzmozdonyok füstpamacsaitól megnedvesedő szempárokba az irányítás azért még szór egy kisebb marék homokot. A kezelőfelületet például lehet, hogy nem is emberek tervezték, vagy ha igen, akkor a Nagy ikon volt a jelük az iskolában meg a sok görgetés – az új ablakok is úgy nyílnak egymásra, hogy még véletlenül se legyen jó a játékosnak. Ám mikor már kezdenéd megszeretni/megszokni, biztos belefutsz egy épp ésszel felfoghatatlan terepakadályba. Néha a kitörölt sínpár helyére nem tudtam letenni az új nyomvonalat, máskor egy evidensnek látszó kereszteződést blokkolt egy pixelnyi belógás a környező épületből, amit csak 1,5 millióért engedett elbontani. Nyilván egy kevés pénzből gazdálkodó kis csapatnak mindezt meg lehet bocsátani, ugyanis éttermi hasonlattal élve az étel finom, csak a tálalással vannak még gondok. Szóval makacs egy jószág a Train Fever, mégis szerethető, vagy elviselhető, és persze olcsó, de csak azoknak ajánlom, akiket a mozdony füstje nem ingerel...

A 20 PERCES SZABÁLY

Ha egy ember munkába (ami akár a szomszéd városban is lehet) indul, akkor először is megnézi, hogy önerőből előbb odaér-e, mint tömegközlekedéssel, ha igen, akkor nem minket fog választani. Ám ha minket választ, akkor is csekkolja a 20 percet: 3 a megállóig, 5 a villamoson, újabb 13 a vasúton, és bukta, már el sem indul. Sem áru, sem ember nem mozog az eszközeinkkel ezen az időintervallumon kívül.

ÖREG VAS, DRÁGA VAS

Minden jármű rendelkezik bizonyos élettartammal, ha ezt átlépi, a játék ugyan figyelmeztet, de látszólag minden megy tovább. Látszólag... ugyanis a fenntartási költségei a háttérben durván nőnek. A kivonáshoz küldd a garázsba, ott add el, és vegyél új, modernebb járművet. A vonalak menedzsmentjénél egész szerelvényeket is vissza lehet rendelni, de a pótlásról se feledkezzünk meg.

SZETOROK ÉS UTASOK

A játékban megjelenő összes szektor (szórakoztatóipar, kereskedelem, ipar) egyetlen dolgot kér, embert. Fogyasztókra és munkaerőre van szükség, ezért a várost tessék körberakni elég sűrűn tömegközlekedési megállókkal a 20 perces szabályon belül, de hosszú útvonalakat alakítsunk ki, kezdetben ritkább, majd egyre sűrűbb járatokkal. Én a villamosra szavazok, már csak a látvány miatt is.

AMIT SOHA NE CSINÁLJ

A vonalak kijelölésénél még véletlenül se adjátok hozzá a lista végén a kiindulópontot még egyszer, mert az nem egészséges. Soha nem teszünk le hosszú sínt egy darabban, kivéve, ha a kezdő- és végpont már biztosítva van – nagy élmény ugyanis kitörölni egy többszázezres pályát, mert mondjuk a szintkülönbség miatt nem lehet folytatni. Ugyanarra a sínpárra csak kitérőszakasszal teszünk két vonatot!

SHADOWRUN DRAGONFALL

DIRECTOR'S CUT

[ÍRTA **MAHMUD**] Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de a rendezői változatokról, bővített, limitált, felturbózott és egyéb szuperlatívuszokkal illetett kiadásokról nekem egy szó jut eszembe: a lehúzás. Ezért is rémültem meg, mikor a szívemnek oly kedves Dragonfall megkapta a magáét...

A riadalom azonban nem tartott sokáig, hiszen hamarosan kiderült, hogy ezért a csomagért történetesen egy fillért sem kell fizetnem – és nem csak azért, mert wilson jóindulatából ingyen kaptam meg a virtuális tesztpéldányt. Jelen esetben a Harebrained Schemes volt olyan nagyvonalú, hogy a Dragonfall DLC tulajait megajándékozta a jelentősen kibővített változattal, ezért ha a ti Steam-könyvtáratokban is ott pihen a kiegészítő, csak pillantsatok az értékelésre, és irány a Kreuzbazar! Ha pedig valami katasztrófa folytán kihagytátok az idei év egyik legjobb szerepjátékát, de egy kicsit is vonzódtok a cyberpunk világ mocskához, lássuk, miért érdemes most két euróval többet fizetni az elmulasztott kalandért!

NEM ÜZLET, EZ SZEMÉLYES

A Dragonfallt nem a játéknak otthont adó Shadowrun-univerzum, hanem a fordulatokban és emberpróbáló döntéshelyzetekben gazdag történet ítélte sikerre. Azt pedig, hogy valóban képesek voltunk elmerülni ebben a kegyetlen, mágiával és asztrális erőkkel átszőtt jövőben, elsősorban botcsinálta társainknak köszönhettük. Az Eiger, Dietrich és Glory alkotta trió nemcsak a körökre osztott tűzharcokban, de a nehéz döntések meghozatalánál is segítségünkre volt, még ha a marcona troll, az utcai sámán és a géptestbe zárt angyal finoman szólva sem pendült mindig egy húron. Bizalmuk elnyeréséért ugyanakkor keményen meg kellett dolgoznunk, de titkaik és személyes tragédiáik felfedése minden erőfeszítést megért.

A rendezői változatban társaink karakterfejlődése egy-egy személyre szabott küldetésben teljesedik ki, így végre nemcsak szóban, de tettekkel is lehetőségünk nyílik ellátni a múltjukban feltépett sebeket. A hozzájuk fűződő viszonyunk ugyanakkor a játékmenet szempontjából is sokkal szorosabbá válik, hiszen az egyes missziók előtt már csapatunk felszerelését is módosíthatjuk, az eddig automatizált szintlépések helyett pedig mi határozzuk meg, mely képességeiket fejlesszék. Az új mellékküldetések ráadásul a történet fő szálának alakulására is kihatással vannak, így a bő húszórás kaland végén új befejezéseket is megnyithatunk.

ADATOK

KIADÓ **Harebrained Schemes**

FEJLESZTŐ **Harebrained Schemes**

MŰFAJ **szerepjáték**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

1.4 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA (DX9.0c), 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Teljes játékká érett kiegészítő az eredeti Dragonfall minden erényével, de jóval kevesebb hibájával.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **72%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Új küldetések, döntéshelyzetek és befejezések, fejleszthető társak, megújult kezelőfelület és kifinomultabb harcrendszer.

KONTRA

A múltidéző grafika és a világ korlátoltsága még mindig sokakat elriaszthat, az új zeneszámok pedig nem kompenzálják a minimalista hangzást.

87%

FRISS ACÉL, IZZÓ HÚS

A Harebrained brigádja ugyanakkor nemcsak a történetet toldotta meg néhány új fordulattal, de a rajongói kritikákat megszívlelve alaposan átszabta a játék kezelőfelületét is. Az új megoldás – bár első ránézésre nem túl elegáns – sokkal átláthatóbbá teszi a harc közben bevethető képességek és tárgyak listáját, lényegében minden opciót kiterítve a képernyő alsó sávjában. Vége tehát azoknak az időknek, amikor három különböző menüben turkáltunk a tűzpárbajok során, és új képességeinkről sem fogunk pusztán azért megfeledkezni, mert a fejlesztők ízlésesen elrejtették őket a képernyőről.

Mindez már csak azért is hasznos, mert a Director's Cut régi-új rosszfiúi túlélőtáborban töltötték az elmúlt fél évet, és már korántsem rohannak olyan készségesen a golyózáporba, mint legutóbbi találkozásunkkor. Az áttekinthetőbb kezelőfelület tehát komolyabb kihívással

párosul, a fedezékhasználat és a körültekintő helyezkedés (különösen az ellenfelek oldalba támadásának) szerepe pedig jelentősen nőtt az elődhöz képest.

ÚJRAKEVERT, NEM RÁZOTT

A körökre osztott harcokba emellett új fegyverek, varázslatok és karakterekbe operálható kiberverek csempésznek változatosságot, nem is beszélve a régóta hiányolt brutális, csonkolásig terjedő animációkról és kivégzésekről. Persze a kisebb ráncfelvarrás ellenére a Dragonfall továbbra sem nevezhető szép játéknak, ám ezek a látszólag apró változások hathatósan fokozzák azt a kegyetlen és komor hangulatot, ami a Shadowrun-univerzum sajátja.

A Director's Cut pedig végső soron éppen erről szól: fokozza, sőt kiteljesíti azt az élményt, amit már februárban is imádtunk, és önállóan futtatható címként azok előtt is megnyitja a kaputot, akik tavaly nyáron kihagyták a jóval csiszolatlanabb alapjátékot. Az újabb mulasztásra azonban már aligha lehet mentség, hiszen a rendezői Dragonfall szinte kötelező vétel a klasszikus szerepjátékok szerelmeseinek, a boldog tulajoknak pedig kitűnő ajándék esős őszi délutánokra.

Már az alapjáték se volt ronda, de azért igazán szép se, és ez azért az új, rendezői változatban se változott, ám ez pont a játék, amit nem azért szeretünk, ahogy kinéz, hanem ahogy működik.

Zen Pinball 2 · Pinball FX 2

THE WALKING DEAD

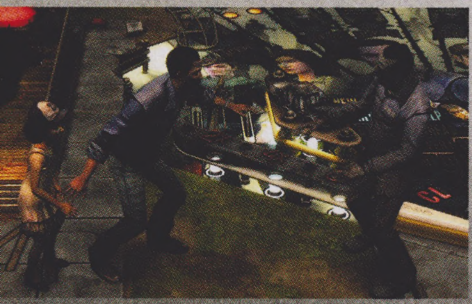
A TELLTALE GAMES SERIES

[IRTA WILSON] **Hosszú a várakozás az egyes Telltale-szezonok között, de szerencsére van mivel átvészelni: a magyar Zen Studios közreműködésével most az első The Walking Dead évad eseményeit élhetjük újra, méghozzá pontosan ama szívhez szóló, érzelmes és kifejezetten kemény történet segítségével, amiről két éve már ódákat zengtünk – de akkor még nem tudhattuk, hogy az ördögien bájos Clementine és a makacs Lee története nem csupán hagyományos kalandjátékként szórakoztató, de akár flipperasztalként is.**

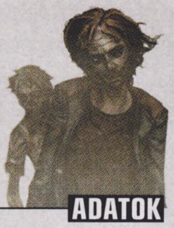
Az évenként megjelenő sportjátékok tesztelésénél csak egy hálátlanabb, és valójában mégis hálás feladat létezik a szakmában: Pinball FX 2 / Zen Pinball 2 asztalokról kritikát írni. Hálátlan, mert a flipper olyan műfaj, amely legalább annyit változott az elmúlt 40 évben, mint mondjuk a karate. Van egy golyó, van minimum két kar, és van egy megdöntött pálya, ahol egyre több és több pontot kell elérni az újrapróbálkozások során. Egyszerű ugye? Na, ebből az egyszerűségből valóságos birodalmat létrehozni elképesztő teljesítmény, és a Zen Studios mára igazából ez: egy olajozottan működő, a munkájához maximálisan értő csapat, fantasztikusan színvonalas munkák tömkelegével. És zombikkal. Mert most már az is van nekik!

DON'T DEAD OPEN INSIDE

A képekből, a címből, na meg a leírásból így talán már kitalálhattátok, hogy az új Pinball FX 2 / Zen Pinball 2 asztal a The Walking Dead körül forog, méghozzá a zseniális Telltale-féle kalandjáték első szezonját dolgozva fel, természetesen az alapanyaghoz hűen, így itt is Clementine és Lee szívfacsaró történetét élhetjük át, az első epizódtól kezdve egészen az utolsóig. Valami csoda folytán az asztalra tényleg sikerült minden kulcsfontosságú helyszínt odapréselni, így a maconi Everett patika, az élőholtak uralta Savannah utcái, vagy épp Clementine kuckója mind képviselteti magát.



Az első szezonból nem hiányzik egy fejezet sem, a flipperasztalon is megtalálható mind az öt.



És ahogy a helyszínek, úgy az események is a helyükön vannak: a minijátékok, a főbb feladatok mind a kalandjáték egy-egy epizódjának felelnek meg, és azok legemlékezetesebb momentumait tartalmazzák. Élet-halál helyzetekben kell döntened több szereplő sorsáról, meg kell oldanod a csapat problémáit, étel és ellátmány után kell kutatnod a senkiföldjén, és helyt kell állnod, mikor a walkerek ostroma már a túlélők életét veszélyezteti. Az életben maradás, a morál szinten tartása, a készletek feltöltése épp olyan fontos feladat, mint az egyszerű pontszerzés.

HOSSZÚ, SÖTÉT ÁRNYAK

Pontosan ezért, na meg a belefeccölt munkáért ennyire jó ez az asztal is. Az egy dolog, hogy az eredeti szinkrongárda visszatért, és még új dialógusokat is hajlandó volt felmondani, az pedig egy másik, hogy a Zen csapata az eredetihez annyira hű látványvilágba tuszkolta ezt be, hogy első látásra senki meg nem mondaná, hogy ezt a játékot nem a Telltale jegyzi. A helyszínek az utolsó szögig hűek az alapanyaghoz, ahogy a már ismert szereplők modelljei is. Az összetettség, a számos minijáték ellenére ráadásul messze ez az egyik legjobban átlátható asztal, amit elsajátítani ugyan csak megint hetek vagy akár hónapok kemény munkájával lehet, de már a kezdők is akár milliókat kaszálhatnak egy jól eltrafált ütéssel. És hát nem pont ezért imádjuk a flippert?

ADATOK

KIADÓ **Zen Studios**

FEJLESZTŐ **Zen Studios**

MŰFAJ **flipper**

MULTI **van**

GÉPIGÉNY

1,6 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600/Radeon 9800 VGA, 1,2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Zen Studios ezúttal sem hazudtolta meg magát, ez megint egy fantasztikusan hangulatos asztal lett.

GRAFIKA: **95%**

HANG: **90%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Az alapanyaghoz maximálisan hű tartalom és tálalás, remek zenék, eredeti szinkronhangok, a szokásos magas és elképesztő színvonal.

KONTRA

A mesterlövészpuskás lövöldözés nem az igazi.

85%

94%

Ha kíváncsi vagy egy másik fantasztikus Pinball FX 2 asztal tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/pfx2-deadpool

[ÍRTA LOR] **ÉVENTE TÖBB TUCAT 2D-S SHOOT 'EM UP ÉRKEZIK AZ INDIE FEJLESZTŐKTŐL, A CAPYBARA GAMES AZONBAN ÚGY DÖNTÖTT, HOGY EZEN AZ EGYSZERŰEN NAGYSZERŰ STÍLUSON CSAVAR EGY KIADÓSAT, MÉGHOZZÁ DINOSZAURUSZOKKAL, IDŐUTAZÁSSAL, ÉS TELJESEN ŐRÜLT ELITKATONÁKKAL.**

A Super Time Force egyszerre indít hadjáratot a játékos rekeszizmai, reflexei és idegei ellen, ráadásul még Marty McFly is megirigyelné azt, ahogy egy gombnyomásra utazgathatunk az időben, és az alteregóinkból képzett kisebb hadsereggel kenhetjük el a rosszarcúak száját. Ha úgy gondolod, hogy mindent láttál már ebben a műfajban, érdemes egy pillantást vetned rá – de előre szólok, hogy életed egyik legizzasztóbb kiképzésében fogsz részesülni...

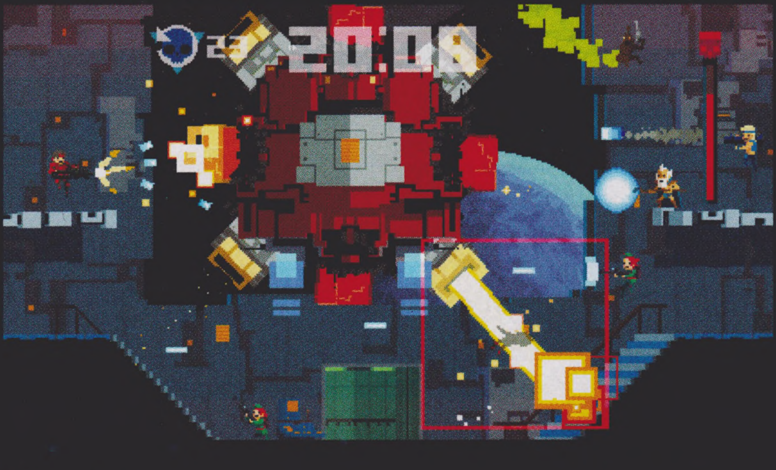
APOKALIPSZIS MOST

A tény, hogy a világ sorsa egy teljesen fejére esett elitalakulat kezében van, bőven elég ok lenne az aggodalomra, ám a csapat remekül teszi a dolgát. A katonák célja megtisztítani az emberiséget a saját hülyeségétől, élén Colonel Repeatskivel, aki megtalálta az idő visszapörgetésének módját. Már maga a történet is meglehetősen vicces, amit tovább fokoznak a párbeszédek, abszurd szituációk, rejtett utalások és őrült figurák, megfejelve ezt pár ismert mémmel is. Mindehhez olyan látványos pixel art társul, ami egyszerre mixeli a régi és modern technikákat, valamint igényes zenei rész, amiben bőszen keverednek a chiptune elemek az apróbb hangeffektekkel. A játék ezért már akkor is élvezetes és szórakoztató lenne, ha egy sokadik, egyszerű oldalra görgetős kalandot kapnánk, ám igazán egyedivé az alatta megbújó mechanika teszi, ami cseppet sem megszokott.

IDŐUTAZÓK

Az STFU ugyanis nem egy sima „run-and-gun" móka, mivel a fejlesztők a rewind, azaz visszapörgetés funkcióra építették fel a játékmenetet. Ennek lényege, hogy az időt egy gombnyomásra megállíthatjuk, majd visszapörgethetjük egy korábbi pontra, ezzel lehetőséget kapva ballépéseink javítására. Ráadásul az újbóli nekifutáshoz választhatunk másik karaktert is, ha hozzá inkább testhezállónak találjuk az aktuális feladatot. Időközben egyre több szereplőt lehet feloldani; mindegyikük különleges képességekkel rendelkezik, plusz egy charge attackkal, ami sokszor a továbbjutás elengedhetetlen eszköze. Van, amelyikük túltöltődéskor több lövedéket lő szét három irányba, vagy épp erős sugarat lövell ki, esetleg pajzsot von maga köré, amivel akár előző „önmagunkat" is megvédhetjük. Ennek köszönhetően egy elég mély rendszer bújik meg a játék alatt, rengeteg lehetőséggel, így többféle módszerrel is sikerrel járhatunk. Csöppnyi hiányérzetet kelthet az, hogy az STFU nem igazán kényszerít rá minket, hogy minél több katonát kipróbáljunk; nagyjából ugyanazzal a 2-3 emberrel abszolválható a legtöbb típusú feladat, ám sajátosan őrült vonásaik miatt érdemes mindegyikükkel megismerkedni.

Ez az a játék, amit mozgásban kell látni: a képek nem adják át az akció intenzitását és őrültségét.



AKI NEM LÉP EGYSZERRE...

A pályákon való végigrohanásra mindösszesze egy percet kapunk, ami csak elsőre tűnik kevéske időnek. A szakaszok sem az egyszerű átugrandó akadályokból épülnek fel, hanem cselesebb kiszögellésekből, járatokból és persze ravaszul elhelyezett ellenfelekből, hogy még inkább meggondoljunk minden egyes mozdulatot. Érdemes tehát alkalmazni a technikát, hogy az időben visszaugorva egy alteregónkra bízzuk az egyik feladatot, míg mi egy másik akadállyal foglalkozunk. Egy idő után a bőség zavara azonban képes a visszájára fordulni és némi frusztrációt okozni, főleg mikor túl sokszor kell megszakítani a tempót. Ez különösen jellemző a boss-harcoknál, amik szinte csak erre épülnek, és ahol túlzott gyakorisággal van rákényszerítve a játékos a folytonos pörgetésre. A menet közben felszedhető dolgok is csábítanak egy-egy rizikósabb útvonal felé – a plusz másodperceket adó kristályokért halált megvető bátorsággal fogjuk bevetni magunkat a tűzvonalba.

A Super Time Force körülbelül három óra tömény izgalmat tartogat, az újrajátszhatósági faktort pedig növeli, hogy első végigjátszás után megnyílik a hardcore mód, amiben ha karakterünk meghal, már csak egy másikkal folytathatjuk tovább. És bár rövidsége felróható a játéknak, megkapó stílusa és a színtiszta szórakozás miatt mindenképp érdemes megismerkedni vele annak, aki kapható erre a műfajra.

ADATOK

KIADÓ
Capybara Games

FEJLESZTŐ
Capybara Games

MŰFAJ
akció

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo CPU, 2 GB RAM, DirectX 9.0 VGA, 1 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Super Time Force az utóbbi idők legérdekesebb 2D shooter/akció címe, ami idióta poénjai ellenére egyedi és okos megoldásokkal operál, jól kihasználva a benne rejlő lehetőségeket.

GRAFIKA	80%
HANG	80%
JÁTÉKÉLMÉNY	90%

PRO
Egyedi humor, igényes pályatervezés, vicces karakterek, és persze az időutazás.

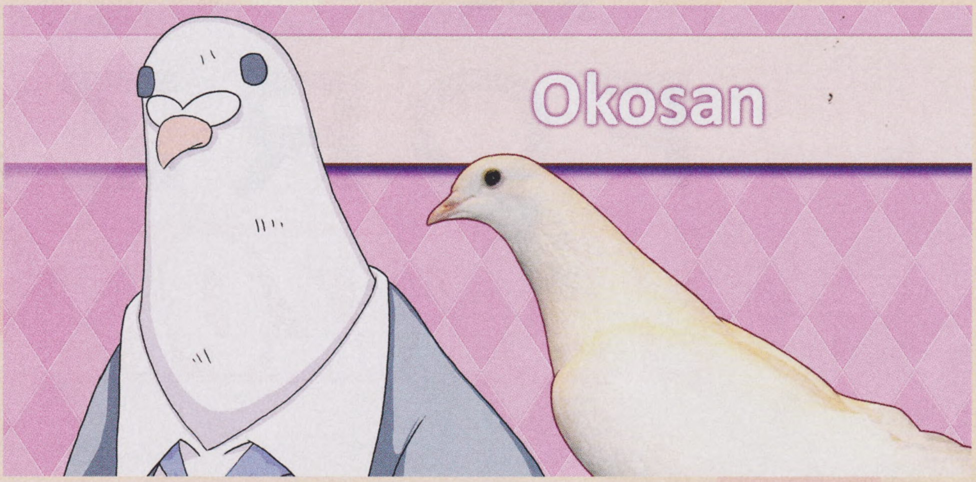
KONTRA
Rövidség. Semmi más!

85%

HATOFUL BOYFRIEND

[ÍRTA WILSON] **Japán a csodálatos, furcsa és megmagyarázhatatlan dolgok hazája, de a nyelvi, na meg a kulturális szakadék miatt ezek minimum 99 százalékáról totálisan lemaradunk. Vannak azonban olyan ritka esetek, mikor nyugatra is sikerül kicsit átvinni a mágiából – na de azért a Hatoful Boyfriendre nehéz magyarázatot találni.**

Na jó, ez igazából nincs így, ha tisztában vagyunk azzal, hogy Japánban PC-s játékosok közössége gyakorlatilag nem létezik, legalábbis nem abban a formában ahogy mi ismerjük. Lényegében két tábor van: az elkötelezett, igazi rajongók, akik rettenetesen sok pénzt hagynak a Steamen, és az a réteg, amely PC-s játék címen kizárólag vizuális novellákat ismer. Ez a videojátékok egy olyan alfaja, ahol játékmenet tulajdonképpen nincs, csak állóképek, és elképesztően sok szöveg, mintha az ember egy gazdagon illusztrált könyvet olvasna. Na, ennek a stílusnak több témája is van: a szigetországban a legnépszerűbbek természetesen a szaftosabb darabok, az erotikusak, illetve azok, ahol a cél mindig a párkeresés. A Hatoful Boyfriend tulajdonképpen az utóbbit erősíti, csakhogy... csakhogy a szereplői (a főszereplőt leszámítva) egytől egyig galambok.

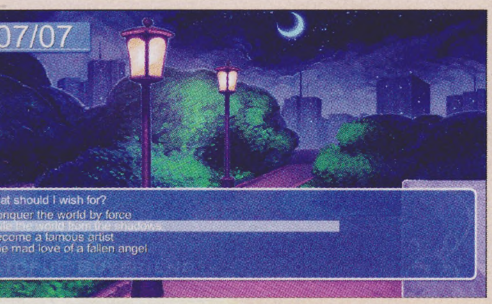


Az ilyen képernyőknél emberek is lehetnek a galambok helyett, de így sokkal jobb az élmény.

NINCS EGY KIS MORZSÁD?

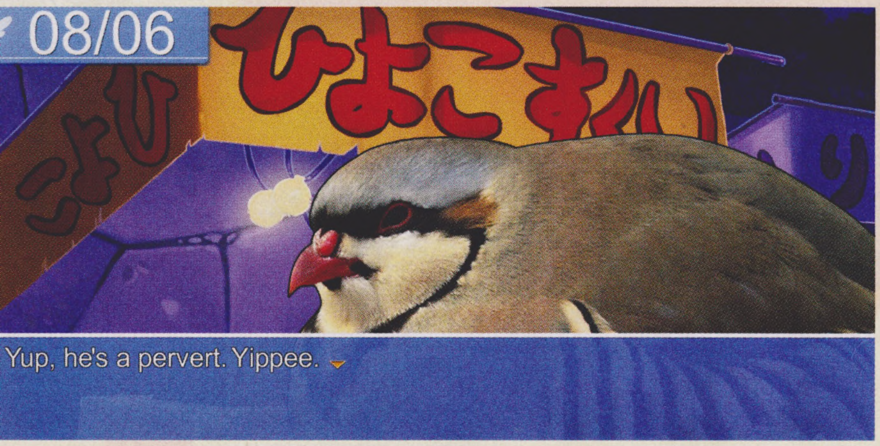
Hogy ez mennyire nem szokványos Japánban sem, azt a játék keletkezésének története példázza a legjobban. A PigeoNation alkotása eredetileg 2011-ben jelent meg, méghozzá április elseje alkalmából, kifigurázva a randizós vizuális novellákat. Csakhogy a tréfa annyira jól sült el, hogy a Hatoful Boyfriend hirtelen rajongók között találta magát, az ebben rejlő üzleti lehetőséget pedig nem hagyhatták ki a közreműködők – így született meg a kibővített, „teljes" változat még ugyanazon év végén. Ebből ugyan pár hónappal később készült egy angol feliratos verzió, de az a műfaj, a téma, és a nem létező reklám miatt sose vált olyan címmé, ami bekerült volna a köztudatba.

A képek ne riasszanak el, ennél különlegesebb, és persze betegebb játék nem nagyon jelent még meg idén PC-re.



Három évnek kellett eltelnie, és egy olyan partnernek megérkeznie, mint a Devolver Digital, amely pont a furcsa, különös, mások által garantáltan nem lokalizált / kiadott játékokra szakosodott. A Hatoful Boyfriend esetében ráadásul a kiadó továbbment, mint szokás: nem szimplán újrafordította az egészet, hanem újrafejlesztette, komplett remake-et hozva létre, rendes fordítással, és valamennyire modernebb külsővel.

Persze a lényeg nem változott: a Hatoful Boyfriend szereplői tényleg galambok. A főhős, egy fiatal lány az egyetlen emberként kerül be abba a középiskolába, amibe a szárnyasok járnak, és igazából csak két célt tűz ki maga elé: egyrészt, hogy teljesítse a sulit, másrészt, hogy ha úgy adódik, párt találjon magának.



ADATOK

KIADÓ
Devolver Digital

FEJLESZTŐ
Mediatonic

MŰFAJ
vizuális novella

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

1,6 GHz CPU, 1 GB RAM, DirectX 9.0 VGA, 300 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Hatoful Boyfriendben tényleges játék ugyan kevés van, szórakoztató és felejthetetlen momentumból viszont annál több. Betegesen humoros kalandnak indul, aztán kiderül róla, hogy valójában egy érzelemdús, néha kifejezetten komor dráma. Galambokkal.

GRAFIKA:	90%
HANG:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	75%

PRO

Galambok a főszereplők, ráadásul a történet is jó, és a kéttucatnyi befejezés is mind egyedi.

KONTRA

Kicsivel több játékmenet azért nem ártott volna.

80%

TURBÉKOLÁS

Idiótaságnak hangzik? Mert alapvetően az is, legalábbis az első órában biztosan; akkor az ember élvezi, hogy ez az egész ötlet mennyire beteg, mennyire más, mint bármi, ami a piacon van. Aztán befejezi a sztorit, és nekiáll a maradék kéttucatnyi különféle befejezés megtalálásának – és a Hatoful Boyfriend ekkor egy teljesen más élménynyé válik. Például kiderül, hogy van rendes világa (nem véletlenül nincsenek más emberek a játékban, és a világ sem az a békés, nyugodt hely, mint amilyennek a suli alapján tűnik), karaktereinek komoly személyisége, maga az iskola pedig nem a nyugalom szigete, hanem rettenetes rémségeket rejtő pokol, ahol olyan lények szaladgálnak, akik... akiket, ha körülírnánk, le is lőnénk 3-4 befejezést. Legyen elég annyi, hogy megéri újra és újra nekiugrani az amúgy félórás sztorinak, még úgy is, hogy azért az események nyolcvan százaléka mindig megismétlődik – szerencsére van gyorstekerés gomb, amivel át lehet ugrani az összes beszélgetést és az unalmas mindennapok eseményeit, kizárólag azokra a pontokra koncentrálva (döntéshelyzetek és beszélgetések), ahol ténylegesen befolyásolni lehet a történet végkimenetelét.

Kihívás ugyanis nincs, ahogy igazából játékmenet sem, hiszen nem kell tárgyakat gyűjteni és kombinálni, logikai feladványokat megoldani, vagy bármi olyat csinálni, ami videojátékra emlékeztet – de a vizuális novellákat nem is ezért szeretjük, főleg, ha galambok a főszereplői. PRRRR!

FORZA HORIZON 2

[IRTA **WILSON**]

MINDEN IDŐK LEGJOBB INTRÓJÁNAK KINEVEZNI EGY AUTÓS JÁTÉK BEVEZETŐJÉT TÚLZÁSNAK TŰNHET, DE EBBEN TÉNYLEG MINDEN BENNE VAN, AMIRŐL A FORZA HORIZON 2 SZÓL – HA EDDIG NEM LÁTTAD, PÓTOLD, NEMCSAK A VIDEÓT, DE A JÁTÉKOT IS! GARANTÁLTAN NEM FOGSZ CSALÓDNI.

A Season Passokhoz már hozzászoktunk, de a Forza Horizon 2 extra tartalmaihoz már nem csupán egy, de két belépő is elérhető, ami lehet, hogy új rekord. Az olcsóbb VIP-tagság öt extra autót, kétszeres XP-szorzót, exkluzív multiplayer rendezvényeket ad, míg a drágább Car Pass hat hónapon keresztül adagolja az újabb és újabb kocsikat, összesen 31-et.

Egy 195 ezer dollárba, közel 48 millió forintba kerülő Lamborghini Huracánnal padlógázzal kimerészkedni egy dimbes-dombos vidék fákkal, bokrokkal és több száz éves kőkerítésekkel szegélyezett csapdájába nem tűnik túlságosan észszerű ötletnek, de az biztos, hogy nagyon menő dolog – és pont a menőség az, amiről a Forza Horizon 2 szól. Na meg a zenéről. A méregdrága, az átlagemberek számára örökké elérhetetlen járgányokról. A szabadságról. Az arcade és a szimuláció között húzódó autóvezetés újradefiniálásáról – és ez az a cél, amit a Forza Horizon 2 nemhogy elér, de annyira túlteljesít, hogy ember legyen a talpán, aki ezt felülmúlja.

TOP GEAR

De mi is valójában a Forza Horizon 2? Xbox-exkluzív autós játék, amely se nem szimulátor, se nem teljesen játéktermi dodzsem:

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Game Studios

FEJLESZTŐ
Playground Games / Sumo Digital

MŰFAJ
autóverseny

MULTI
van

INFO

A Forza Horizon 2 október 3-án jelent meg kizárólag Xbox One-ra és Xbox 360-ra. A hazai fogyasztói ára 17 990 forint.

valahol a kettő között húzódik meg, többé-kevésbé reális vezetési modellel, hiteles fizikával, de a valósághoz képest jelentősen könnyített irányítással egy hatalmas, szabadon bejárható világban. Egész pontosan a miénkben: az első Forza Horizon Colorado kicsinyített mása volt, a második viszont hajóra szállt, és a francia-olasz Riviéra partján kötött ki, a sivatagot napfényes tengerpartra, zöldellő dombokra, gazdag szőlőültetvényekre, sziklás hegyvidékek tövében megbújó falvakra és kisvárosokra cserélve le. Napsütés, aszfalt és luxusjárgányok: szerelmeslevél egy olyan versenyszériához, amit a valóságban egészen biztosan sohase fognak engedélyezni, a Forza Horizon 2 univerzumában viszont ez a létező legmenőbb esemény, aminek az ember csak részese lehet.

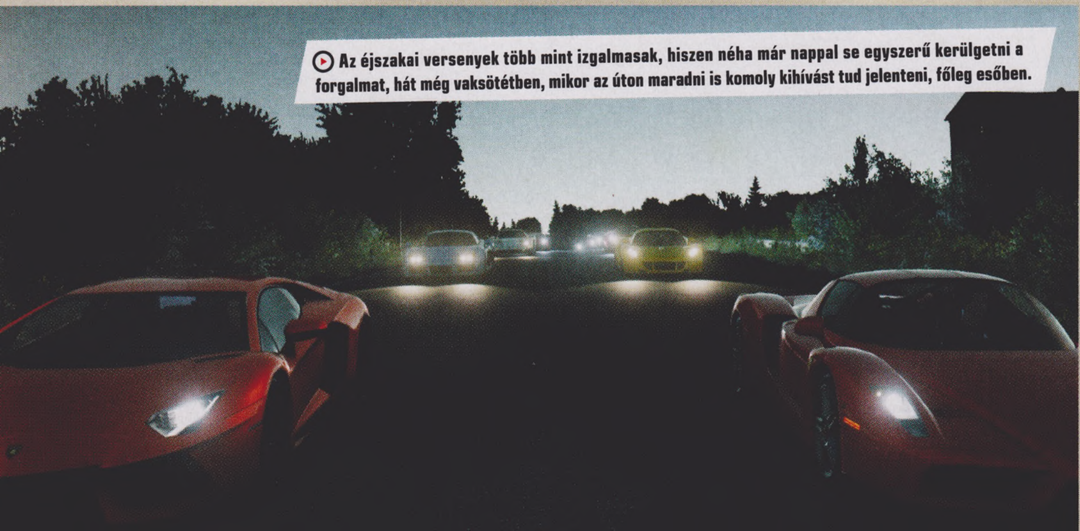
A Forza Horizon 2 hatalmas elvárásoknak kellett, hogy megfeleljen, de végül minden képzeletet felülmúlóan jó lett.

A játék világa így két ország két kis szeletét tömöríti egyetlen térképre: Sisteron, Nice Masséna, Saint-Martin, Casteletto, Montellino és San Giovanni lakosai kénytelenek jó pár napon át a pincében meghúzódni, amíg a KRESZ-szabályait vagy nem ismerő, vagy azokra fittyet hányó kőgazdag fiatalság el nem robog pár ezer alkalommal az ablakuk alatt, elfoglalva szeretett utcáik összes vízszintes felületét, és akár a városon kívüli mezőket is.

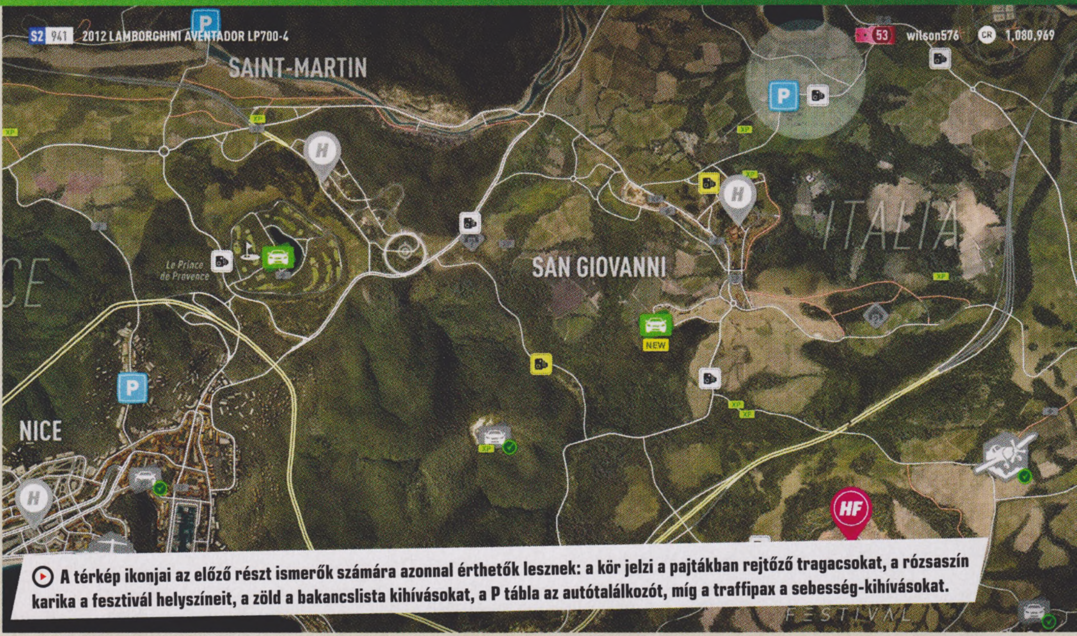
Az új epizód legnagyobb újítása ugyanis pontosan ez; elődje is nagyobb mozgásteret adott, mint a műfaj többi képviselője, de az FH2 tényleg apait-anyait belead, és kizárólag két határt ismer: természetest és mesterségest. Előbbi adja magát – a tenger, a szakadékos völgyek autózásra alkalmatlanok, ahogy az 1-2 méteres kőfalakat se fogja áttörni egy szénszálas kasztni, minden más viszont szabad préda. Így eshet meg az, hogy egy Huracánnal tényleg át is lehet, sőt, át is kell száguldani borvidékeken, szőlő- és búzamezőn, vagy akár komplett erdőkön is, ha az adott verseny nyomvonala éppen azt kívánja.

INDULJON A MENET

Versenytípusból ezúttal sincs túlságosan sok, de az arányt ezúttal tökéletesen sikerült eltalálni, így egyik sincs túlsúlyban. Alapvetően vagy A-ból B-be kell eljutni, vagy három menetből álló körversenyeket teljesíteni, esetleg off-road terepre merészkedni, de az se ritka, hogy ezekből kettő keveredik. Természetesen a leghangulatosabbak egyértelműen azok a futamok, ahol nem makulátlan állapotú aszfalton száguldozunk, hanem földutakon vagy járatlan csapásokon: még akkor is, ha tudjuk, hogy azért egy szuperkocsi erre teljesen alkalmatlan a valóságban, és még a játékban is komoly nehézséget okoz a földön tartani egy ilyet, mert a nagy sebesség és az ugratók kombinációja szinte mindig bukásokat-kifarolásokat eredményez.



Az éjszakai versenyek több mint izgalmasak, hiszen néha már nappal se egyszerű kerülgetni a forgalmat, hát még vaksötétben, mikor az úton maradni is komoly kihívást tud jelenteni, főleg esőben.



A térkép ikonjai az előző részt ismerők számára azonnal érthetők lesznek: a kör jelzi a pajtákban rejtőző tragacsokat, a rózsaszín karika a fesztivál helyszíneit, a zöld a bakancslista kihívásokat, a P tábla az autótalálkozót, míg a traffipax a sebesség-kihívásokat.

GÉPZSÍRRAL FÜRDENI

Ennek kiküszöbölése persze nem olyan nagy ördöngösség: az előd autóbuherálása természetesen visszatért, és itt nem az itthon is népszerű garázstuningra kell gondolni, mikor a Suzukira ráhúzzák a 15 ezres műanyagszárnyat, és attól máris sokkal menőbb járgány lesz. Itt tényleg minden fontos építőelem lecserélhető, beleértve azok apróbb komponenseit is, így nem elég mondjuk csak a motort átvariálni, vagy a féktárcsákat lecserélni, mert akkor mi lesz a befecskendezővel, vagy a gázelvezetővel? Igazából ez az a pont, ahol egyértelműen látszik, hogy a Forza Horizon 2 sokkal több, mint egy arcade versenyzős játék, és már-már szimulátor, amit persze megtámogat az a cseppet sem elhanyagolható tény, hogy pont az utóbbi műfajt erősítő Forza Motorsport 5-ből érkezett a finomhangoló modul, így az ottani eszköztár vethető be itt is. Természetesen nem kötelező órákon át ezzel szöszölni, lehetőség van megkérni a programot is, hogy magától hozza fel a kocsit a lehető legmagasabb szintre, de a bütykölés tényleg még azok számára is élvezetes, akiket amúgy tökéletesen hidegen hagy, hogy mi van a motorház alatt, és inkább csak a gázpedált nyomnák már, hogy megszerezhessék a trófeákat.

Ők se fognak rosszul járni: a Forza Horizon 2-ben alapból is közel 700 (!) versenyesemény van. A fő cél a Horizon Kupa megszerzése, amihez adott számú (egy leheletnyivel több mint egy tucat) bajnokság megnyerése kell. Ezek mindig négy futamból állnak, de már nem egészen úgy működnek, mint az elődben. Eltűntek a szponzorok, nincsenek riválisok, és nem kell színes karszalagokat se megszerezni a versenyek megnyitásához. Az egyetlen feltétel csak a pénz és a kocsi: előbbi az utóbbi megvásárlásához kell, és maguk az autók azok, amik belépésre jogosítanak az egyes versenycsoportokba. Te magad választod ki, hogy melyik érdekel – a paletta nagyon gazdag, klasszikus izomautók, a '80-as és '90-es évek raligépeit felvonultató retróversenyek, szuperautós száguldások is elérhetők, lefedve mindent, amit egy nem kötött pályás autós játéktól csak el lehet várni.

Az biztos, hogy egyhamar nem tudható le a tartalmi rész, már csak azért sem, mert az első Horizon Kupa megnyerését követően máris lehet teperni a következőért, és így tovább. Hogy ez az egész ne legyen unalmas, arról több dolog gondoskodik. Egyrészt a futamok masszív mennyisége, másrészt a döbbenetes mennyiségű kocsi. Már alapból is 200-at lehet megnyitni és megvásárolni, de ez a szám a későbbi DLC-k megjelenésével még jelentősen emelkedni fog. Természetesen a kínálat maximálisan változatos, például '56-os Fordot, 2012-es Cadillacet, '87-es Buickot, 2015-ös Ford Mustang GT-t is a garázsba lehet állítani, így határt tényleg csak a pénztárca szab, hiszen a szuperjárgányok már alsó hangon is 600-700 ezer kreditbe kerülnek, de ennél jóval drágább prédák is akadnak.

Pénzt elsősorban a versenyek megnyerésével és szintlépéssel lehet szerezni. Előbbi adja magát, utóbbi pedig az első rész, vagy akár a legutóbbi Need for Speed ismerőinek is egyértelmű lesz, hiszen a Horizon 2-ben is pontok szerezhetők, többféleképpen. Jó előzésekkel, a forgalommal szemben haladással, ugratásokkal, driftelésssel, magas sebesség elérésével. Ezek láncba fűzhetők, szorzók szerezhetők hozzájuk, és akár perceken át is lehet emelni a tétet – azonban ha a folyamat közben sikerül falnak-fának csapódni, a számláló nullázódik, így maga a pontszerzés is a taktikázás része, nemcsak az első hely megszerzése, a rivális lehagyása.

AZ ŐRÜLET HATÁRÁN

Taktikázni igazából a tartalommal is lehet, mert egyáltalán nem kötelező darálni a bajnokságokat, megpróbálva egyre közelebb és közelebb jutni a Horizon Kupához, hiszen ezúttal is töménytelen mennyiségű extra tartalom vár ránk a tényleg monumentális térképen. Az első rész Showcase-versenyei visszatérnek: sajnos nagyon kevés van belőlük, de azért még így is egyedi élmény megpróbálni lehagyni egy rajnyi vadászgépet, egy teherszállító

AMIT TUDNI ÉRDEMES

1. A HELYSZÍN

A Forza Horizon 2 Európában, a francia-olasz Riviérán játszódik, egy hat nagyobb régióra osztott, szabadon bejárható térképen.

2. A TURN 10

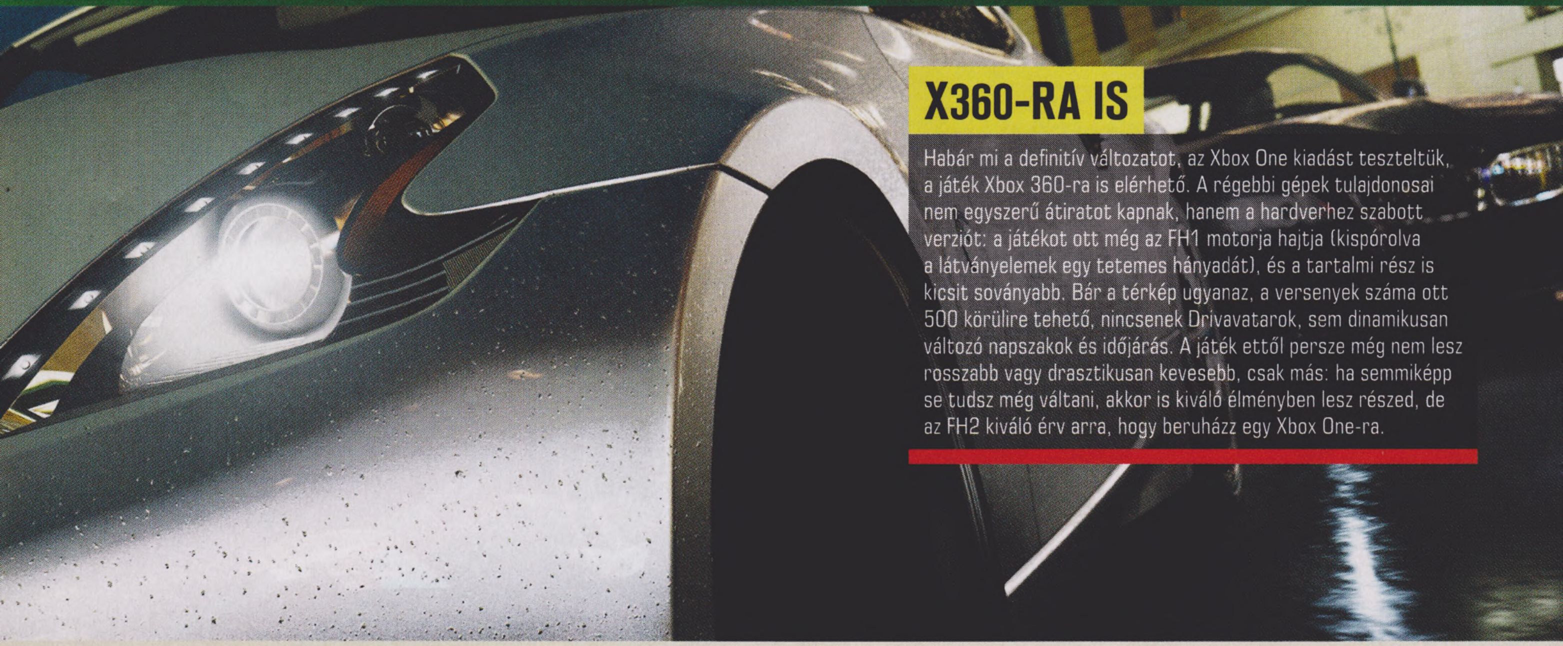
A Forza Motorsport-sorozat fejlesztőcsapata tanácsadói szerepet tölt be, támogatva mind a Playground Gamest, mind a Sumo Digitalt.

3. XBOX LIVE

A Forza Horizon 2 futtatásához nem szükséges Xbox Live Gold előfizetés, de a közösségi funkciók miatt nagyon ajánlott a megléte és használata.

DRIVATAR

A Forza Horizon 2 nem csak a kibővített tuningolást örökölte meg a Forza Horizon 5-től, de a Drivatar-rendszert is. A Drivavatar tulajdonképpen a Forza-játékosok virtuális mása: a gép által irányított versenyzők szerepét töltik be, megpróbálva hitelesen ábrázolni azt a versenystílust, ahogy a játékon belül irányítod a kocsikat, így adva a szokásosnál életszerűbb élményt, ahol az MI nem egy rögzített nyomvonalat követ, hanem esetenként váratlan, emberi mozdulatokat is tesz. A gyakorlatban ennyire jól azért nem működik, általában mindig dodzsemezni kezd, de talán majd a későbbi epizódokban csiszoltabb lesz.



X360-RA IS

Habár mi a definitív változatot, az Xbox One kiadást teszteltük, a játék Xbox 360-ra is elérhető. A régebbi gépek tulajdonosai nem egyszerű átiratot kapnak, hanem a hardverhez szabott verziót: a játékot ott még az FH1 motorja hajtja (kispórolva a látványelemek egy tetemes hányadát), és a tartalmi rész is kicsit soványabb. Bár a térkép ugyanaz, a versenyek száma ott 500 körülire tehető, nincsenek Drivavatarok, sem dinamikusan változó napszakok és időjárás. A játék ettől persze még nem lesz rosszabb vagy drasztikusan kevesebb, csak más: ha semmiképp se tudsz még váltani, akkor is kiváló élményben lesz részed, de az FH2 kiváló érv arra, hogy beruházz egy Xbox One-ra.

monstrumot, vagy mondjuk egy vonatot (!). A legnagyobb újdonság a Bucket List, azaz a bakancslista. Ez lényegében 30 különleges feladat, amolyan „csináld meg ezeket, mielőtt meghalnál", csak épp az autóőrültekre szabva – és az „őrület" itt nem egyszerű jelző, mert néha tényleg elmebetegek a kihívások, és éppen ezért határtalanul szórakoztatók. Egy Daciával az éjszaka közepén átvágni egy erdőn, McLaren F1-gyel a forgalomban szlalomozni, vagy egy Lamborghinivel megpróbálni 290-re felgyorsulni egy kanyarban, aminek a végén egy traffipax vár... na ezek azok, amiket nem lehet elfelejteni, és amiket a való életben biztos, hogy nem lehet leutánozni.

Természetesen a Horizon-eszköztár többi aprósága is visszatért: megint lehet táblákat keresgélni és döntögetni extra tapasztalati pontért és pénzért, eldugott járgányok után kutatni elhagyatott pajtákban, vagy sebességrekordokat beállítani sebességmérő posztok előtt. Ezek az elődben nélkülözhetetlen extrákat adtak (jobbára pénzt, és a következő karszalag eléréséhez szükséges XP-t), itt viszont már nincs akkora szerepük, elsősorban azért, mert a szintlépés mellé perkek is jöttek, melyek pont azokat az extrákat teszik megnyithatóvá, amit a táblák adtak volna. Ilyen például a 10%-os kedvezmény az alkatrészekre, a megnövelt pontszorzó, vagy a térkép bizonyos pontjai közti ingyenes teleportálás – igaz, az utóbbi sokat nem ér, mert a gyorsutazáshoz még mindig fizetni kell, méghozzá sokat. Ez igazából azért fáj, mert a Horizon 2 „kampánya" úgy épül fel, hogy egy bajnokságot megnyerve át kell autózni egy másik területre. Bár ez a több perces, tét nélküli kocsikázás kezdetben iszonyú hangulatos, hiszen így lehet bámulni a tájat, és anélkül ismerkedhetünk meg a tereppel, hogy attól kellene félni, a falhoz préselnek minket, de a huszadik alkalommal már totálisan monoton és időrabló a dolog, és az ember inkább fizet, csak érjen már a céljához.

Nem kérdéses: ez műfajának új csúcsa, amit ki tudja, melyik sorozat és mikor lesz képes felülmúlni. Izgalmas verseny lesz!

SZABADSÁG, SZERELEM

Persze ez elsősorban csak az egyszemélyes módra igaz, a Horizon 2 multiplayer szekciójában azért még a több századik játékórában is lebilincselő tud lenni ismerősökkel vagy épp ismeretlenekkel bandázni a térképen, egymást heccelve, megpróbálva megdönteni a másik rekordját, bevállalni a kihívásokat vagy a hagyományosabb versenyeket. Ehhez még külön lobbyba se kell vonulni, az egész letudható egy-két kattintással, a többiről a matchmaking gondoskodik. Vagy a társak: a Forza Horizon 2-ben bandákat lehet alapítani vagy azokhoz csatlakozni, és így nemcsak könnyebbé válik a multi indítása, de jövedelmezőbbé is, mert minden bezsebelt tapasztalati pont, minden megnyert bajnokság a klub eredményét is javítja. Az elért rekordok állandó belógatása is folyamatosan motivál arra, hogy korábban már letudott futamokat, mellékküldetéseket csináljon újra az ember, csak azért, hogy a barátai orra alá dörgölhesse a sikereit. Mi ez, ha nem kiváló közösségi élmény?

Például ténylegesen közel tökéletes élmény, döbbenetes látvány mellett. A Forza Horizon 2 túlzás nélkül napjaink legszebb, leghangulatosabb autós játéka, ami ugyan nem hoz ki mindent az Xbox One-ból, de az biztos, hogy még sokáig nem lesz ilyen szintű fél-arcade versenyjáték semmilyen platformon. A döbbenetesen részletgazdag, hihetetlenül jól kinéző, műszerfalnézettel is rendelkező autóarzenál, a tökéletes bevilágítás, a pompázatos táj, a zseniális esőeffekt, és a minden szituációban atomstabil képfrissítés miatt tagadhatatlanul ez jelenleg a műfaj királya. Minden porcikájából árad a hangulat – igazi karaktere, utánozhatatlan, egyedi stílusa van, és ez az, ami minden fölé emeli. A Forza Horizon 2 több, mint egy tartalmas és fantasztikusan hangulatos autós játék: igazi nagybetűs élmény, ami miatt az Xbox One több, mint egy konzol – ez az autós játékok Mekkája.

ÉRTÉKELÉS

A Forza Horizon 2 a sandbox autós játékok új királya: hihetetlenül szép, döbbenetesen tartalmas, kellőképpen őrült, és olyan stílusa van, mint a műfaj egyetlen más képviselőjének sem. Ha valamiért megéri új konzolra váltani, akkor ez az!

GRAFIKA: **95%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Lehengerlő látvány, 200-nál is több vadítóan jól kinéző kocsi, tökéletes vezetési modell.

KONTRA

Kevés rádióadó gyenge számokkal, foghíjas Drivavatar rendszer, unalmassá váló road tripek.

90%

Hogy mik azok a színes füstcsíkok az égen? Azok kérem füstcsíkok az égen, amiket vadászrepülők húznak maguk után - ez egyike azon „ellenfeleknek", akiket le kell hagyni a különleges futamokon!

#DRIVECLUB

[ÍRTA **CHOCHO**] **PÁR ÉVE MÉG SZINTE HALDOKLOTT A KLASSZIKUS AUTÓVERSENYES JÁTÉKOK MŰFAJA, MOSTANRA VISZONT ISMÉT BURJÁNZANAK A BENZINGŐZÖS HAJSZÁK, ÉS MINDEN NAGYOBB KIADÓ IGYEKSZIK MEGMELEGEDNI AZ ÚJRA FELLOBBANT TŰZ MELLETT. CSAKHOGY A SZÁNDÉK NEM MINDIG ELÉG A SIKERHEZ.**

A utós játékot készíteni viszonylag egyszerű feladatnak tűnik, hisz miután eldöntöttük, hogy realisztikusra vagy szórakoztatóra vesszük a figurát, már csak egy halom kocsit és pályát kell lemodelleznünk. Ezenfelül nem árt egy klassz többjátékos mód beépítése sem, és ha kellően ügyesek vagyunk, kisvártatva a kezeink között tudhatunk egy olyan programot, amit súlyos tízezrekért is simán megvesznek a lóerőkre éhes játékosok. Ráadásul a négykerekűek berregtetése az épp újnak számító konzolok erejének fitogtatására is kiváló módszer, elvégre a fényes kasztnik és dimbes-dombos helyszínek világában a grafikusok bonyolult animációk és a rejtélyes völgy jelenségének leküzdése nélkül is látványos, elégedett hümmögéseket generáló vizuális megoldásokkal rukkolhatnak elő. Kiváló példa minderre a pár oldallal arrébb bemutatott Forza Horizon 2 – és sajnos szomorú kivétel a PS4-re kiadott DriveClub, ami a körülötte csapott felhajtás ellenére közel sem dorombol annyira, mint reméltük.

ESTE VAN, IRÁNY A KLUB!

A DriveClub egy izgalmas felütéssel indít, miszerint a játékosok versenyklubokba tömörülve nemcsak egymással, hanem más pilóták alkotta konkurens csoportokkal is megmérettethetnek, hogy az online világranglistán minél magasabb pozíciót elérve követeljenek tiszteletet a saját klubjuknak. Ebből talán már kitalálhattátok, hogy a fejlesztők nagy hangsúlyt fektettek a multiplayer komponensre, mely tulajdonképpen a játék lelke. Sofőrünk ugyan szintekre bontott fejlődési rendszerben lesz egyre jobb és jobb, ami a gyakorlatban új autók megnyitását jelenti, magányos sikereink azonban mit sem érnek, ha a klub, amihez tartozunk, nem képes előretörni, ugyanis utóbbi szintén a megnyert versenyek függvényében fejlődik, és ennek megfelelően további verdákat tesz vezethetővé. Tehetséges versenyzőnek lenni tehát csak fél siker: a játék tartalmának feloldásához rendszeresen játszó társakra is szükségünk van, akiknek szintén jól kell vezetniük, máskülönben a csapatunk a ranglétra aljára süllyed, megpecsételve ezzel szerencsétlen kasztniharcosunk karrierjét.

Az ötlet tehát valami olyasmi lehetett, hogy a DriveClubot megvásárló játékosok majd jól rábeszélik a haverjaikat a program beszerzésére, és így folyamatosan a köztudatban tartják azt, valahogy úgy, ahogy egy MMOG esetében szokás. Az egyéves csúszás során azonban a fejlesztést végző Evolution Studios elnézhetett pár kanyart, ugyanis a végeredmény csak nyomokban emlékeztet a fent vázolt koncepcióra. Valóban vannak klubjaink, és tényleg versenyeztethetjük őket, mindez viszont kimerül pár unalmas kihívás teljesítésében, melyeket még csak nem is kötelező elvállalnunk. A ranglista pedig az egyes pilóták által összeszedett pontok összege alapján alakul, azaz végső soron mindegy, hogy mennyit játszunk együtt vagy külön-külön, aláásva így azt a közösségi élményt, amit oly sokszor hangoztatott a Sony és az Evolution a játék különféle bemutatói alkalmával. Ráadásul

ADATOK

KIADÓ
Evolution Studios
FEJLESZTŐ
SCEE
MŰFAJ
autóverseny
MULTI
van

INFO

A DriveClub október 8-án jelent meg kizárólag PlayStation 4-re, a Sony kiadásában. A játék ára a PC Guru Webshopban 17.990 forint. A multiplayer-funkciók eléréséhez PlayStation Plus tagság szükséges.

Habár az egy osztályba tartozó kocsik között a vezetési élményben szinte semmiféle különbség nincs, a számok törvénye azért itt is érvényes, így az erősebb motor szinte minden esetben sokkal jobb pozíciót, vagy akár komplett győzelmet is jelenthet.

#MYDRIVECLUB

A DriveClub korunk nagyobb játékainak megfelelően saját mobilapplikációval bír, melynek neve találóan MyDriveClub, és ami gyakorlatilag pontosan azt teszi lehetővé, amit az összes hasonló, mondhatni felesleges, de mégis komoly reklámértékkel bíró alkalmazás. Ha szeretnénk, telefonon vagy táblagépen is figyelemmel kísérhetjük a klubunk alakulását, levelezhetünk a társainkkal, vagy indíthatunk kihívásokat, és akár a klubtársak eredményeit is megtekinthetjük. A MyDriveClub iOS-en és Androidon egyaránt elérhető.

a klubok felépítése is kifejezetten puritán, gyakorlatilag semmit nem lehet beállítani bennük, még a logónk és a klubfestésünk is a lemezen található minták alapján alakul, amit a Forza-sorozat megannyi testre szabási lehetősége után nehezen lehet megmagyarázni. Összesen ráadásul csak hat pilóta lehet egy klub tagja, és egyszerre nem csatlakozhatunk több csapathoz sem, szóval egy teljes 12 fős rajtrács kitöltése maximum egy másik klub bevonásával lehetséges. Ami egyébként a multit illeti, végül is rendben van, igaz, ha nem klubkihívást, hanem nyitott versenyt akarunk játszani, akkor csak a játék által legenerált események egyikébe ugorhatunk fejest, amik hosszú percekig számolnak vissza, várva, hogy felteljen a lobbi. Ha pedig épp senki sem akar velünk versenyezni, buktuk a játékot, amit talán elnéznénk, ha a DriveClub nem épp a közös száguldozás ígéretével próbálna levenni bennünket a lábunkról.

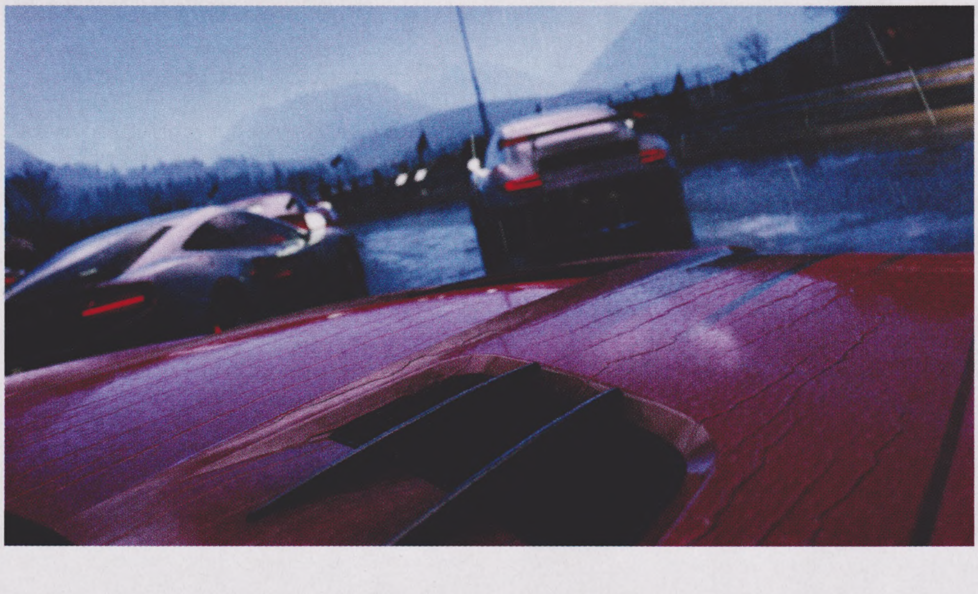
A JÁTÉK EGYÁLTALÁN NEM CSÚNYA, DE NEM IS IGAZÁN SZÉP. KISSÉ JELLEGTELEN, STÍLUSTALAN, NINCS IGAZI KARAKTERE.

CSILLAGOK KÖZÖTT

A már említett karriermód sem lett éppen tökéletes. Egy viszonylag rövid bajnokságsorozatot játszhatunk le benne, melynek során a továbbjutást az események alatt megszerzett csillagok jelentik. Az első helyezés itt maximum a kuparanglistán való szereplésünket befolyásolja, sokkal fontosabb tehát, hogy a játék által megszabott feladatokat teljesítve újabb és újabb csillagokat zsebeljünk be. Általában olyasmikről van szó, mint hogy végezzünk az első két vagy három pilóta között, érjünk el egy bizonyos maximális sebességet a verseny során, vagy kellően rövid idő alatt teljesítsük a futamot. Az Evolution tervezői nem vették túl szigorúra a figurát, ha a továbbjutásról van szó, ugyanis viszonylag sok csillagot magunk mögött hagyva is eljuthatunk a játék végét jelentő Legend bajnokságig, de azt azért érdemes megjegyezni, hogy erre nem a merő jóakarat vitte rá a készítőket, hanem az a tény, hogy némely kihívás szinte a lehetetlennel egyenértékű. Főleg az időversenyek esetében éreztük azt, hogy túlzásba estek az Evolutionnél, ugyanis hacsak nem 100 százalékig az ideális ívet követtük, természetesen padlógázzal, aligha szerezhettük meg a „fél perc alatt érj körbe" plecsnit.

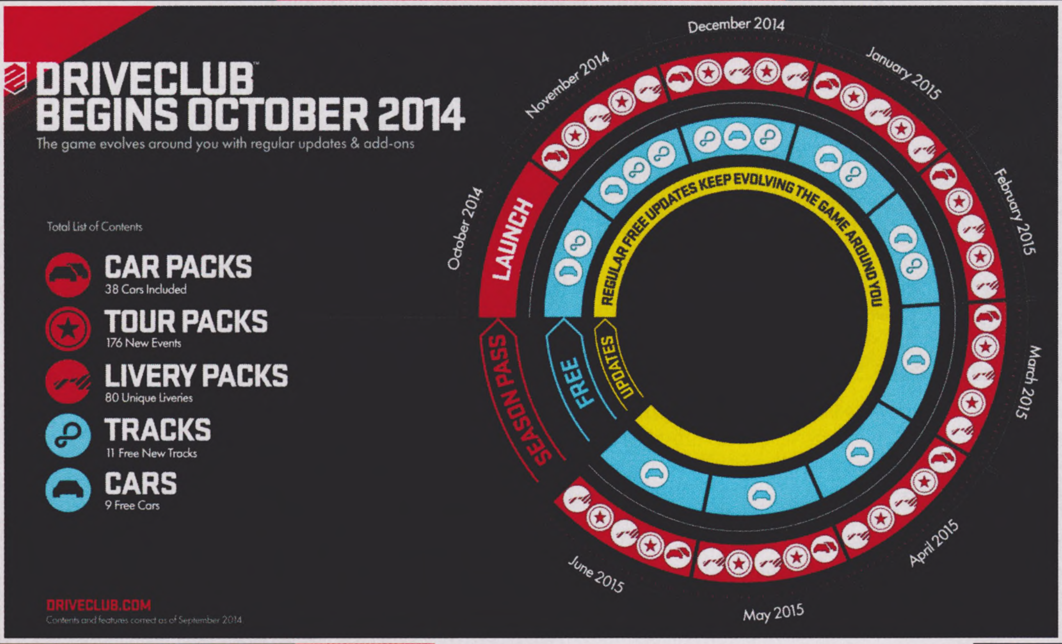
A közösségi élményre ráhangolt játékmenethez nem sikerült jól és felhasználóbarát módon működő multiplayer felületet csinálni.

És itt most vissza kell kanyarodnunk a klubok és a pilótaprofil külön fejlődésének problémájához. Ugyanis ha a klubunk többi tagja nem nyüstöli eleget a DriveClubot, a csapatunk nem az ideális tempóban lépdeli a szinteket, azaz egy csomó erős autó nem válik elérhetővé a karriermódban sem, ezzel tovább nehezítve az egyszemélyes babérok learatását. Ennél a pontnál pedig felborul a játék online és offline komponense közötti egyensúly, ami nem lenne gond, ha mondjuk egymás karrierjébe be tudnának segíteni a klubtársak. Mivel azonban erre nincs mód, a balansz hiánya bosszantó játékmechanikai bukfencet eredményez, ami a konkurens versenyjátékokat látva megint csak érthetetlen. Nem akarunk folyton a Forzával példálózni, de érdekes, hogy abban a sorozatban évek óta sikerül kiegyensúlyozni az egyén és a közösség viszonyát, csakúgy, mint egy Need for Speedben vagy GRID-ben, hogy mást ne mondjunk. Ehhez képest az Evolution Studiosnál mintha csak elfelejtették volna, hogy miféle játékot is akarnak készíteni. Szomorú.



A FÉK VAJON MI?

Ez a megállapítás pedig nemcsak a DriveClub strukturális felépítésére igaz, hanem az általa nyújtott vezetési élményre is, ami miatt szintén csak csóválni tudjuk a fejünket. Talán feltűnt, hogy a cikkben eddig egy szót sem írtam a különböző autókról – nos, ennek oka az, hogy gyakorlatilag alig érezni köztük a különbséget, mindössze a gyorsulás és a végsebesség szempontjából érdemes megnézni, hogy milyen verda volánja mögé ülünk be. Ferrari? RUF? Aston Martin? Igazából mindegy, csak menjen,



A DriveClub is csatlakozott azon játékok sorához, amik előre melegített DLC-kkel várják a látatlanban is fizetni kívánó játékosokat. A szezonbérlet 2014 októberétől 2015 júniusáig havonta ígér friss tartalmat – na, nem mintha a játék alapvetően hiányt szenvedne pályákban vagy autókban. Összesen 38 új kocsit kapunk, melyeken túl kilencet azok is letölthetnek, akik nem fizetnek elő a kiegészítőkre (tehát összesen 47 autó jön a DriveClubhoz). A friss pályák, melyből 11-et várhatunk, szintén grátiszban érkeznek, a nyolcvanféle új festés, valamint a 176 (!) sosem látott karrierverseny azonban kizárólag elővásárlással kapható meg. Ezért nem is kell olyan sokat fizetni: a belépő 24,99 euróba kerül.

mint a golyó. A valós fizika és a DriveClub világa között mindennek a tetejébe komoly különbségek találhatók, lévén a kocsik pillanatragasztóval átkent szappantartóként viselkednek a pályán: tapadnak, mintha valami szupernehéz fémből készítették volna őket, de közben csúsznak is, olyannyira, hogy egy sima kanyar bevétele is komoly nehézséget okoz nekik. Mivel törésmodell nincs a játékban, hamar azon kapjuk magunkat, hogy úgy megyünk, mint a villám, azaz hol egy falba, hol egy másik szinte várva, hogy alaphelyzetbe tegye a gépet a pályán. Az a vékony sáv még az út része, a legszigorúbb pályabírók sem szoktak homlokot ráncolni miatta. Nem úgy, mint itt. Agyrém.

HA ÉN EZT A KLUBBAN ELMESÉLEM…

Persze azért a DriveClubnak sem minden tulajdonsága akasztja fenn a tapasztalt szobapilóták szemöldökét. A pályák és a vezethető autók száma például kellően magasnak és változatosnak mondható,

A DRIVECLUB SAJNOS SZINTE MINDEN SZEMPONTBÓL CSALÓDÁS LETT: SEMMILYEN KÜLÖNLEGES DOLOG NINCS BENNE.

autóba csapódunk. A mesterséges intelligencia pedig pont ugyanígy viselkedik, csak épp míg az MI pilótákat nem bünteti meg a játék a rosszalkodás miatt, addig bennünket rendszeresen ütközési bírsággal sújt, ami azt jelenti, hogy pár kritikus másodpercig nem tudunk gyorsulni. Ha pedig már a büntetéseknél tartunk, felfoghatatlan, hogy a pálya melletti vékony kavicságyra hajtva miért kezd el háromtól visszafelé számolni a játék, és még a technológiai értelemben vett tálalás sem gyalázat, igaz, a grafika jóindulattal sem nevezhető nextgennek (a 1080p / 30 fps kombó PS3-on sem volt elérhetetlen), hogy az irritáló hangokról és a siket, magát a Prodigy elfeledett tagjának képzelő DJ által összeválogatott liftzenéről már ne is beszéljünk. Az összkép maga viszont korrekt, és ez a lényeg. A DriveClub legnagyobb baja egyébként sem a kiegyensúlyozatlan játékmenet, vagy

A dinamikus napszakváltást azért nem érheti panasz: a menet közben lenyugvó nap és a komor éjszaka feltűnése tényleg vadítóan jól tud kinézni, és a verseny végkimenetelét is befolyásolhatja.

ÉRTÉKELÉS

A DriveClub nem egy rossz játék, de a benne rejlő potenciált nagyítóval sem találtuk meg. Kár érte, talán majd legközelebb.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Kellemes pályák, sok autó, korrekt tartalom, na meg szódával fogyasztható tálalás.

KONTRA
Félresiklott koncepció, agresszív MI, gyenge vezetési modell, és szűkös lehetőségek a klubokban.

70%

a béna, eszelősen arcade fizikai modell, hanem hogy fájdalmas csalódást kelt a vásárlóban. Az előzetes videók, képek és információk alapján ennek a játéknak a PlayStation-család új üdvöskéjének kellene lennie, amely ki tudja tölteni a Sony platformján tátongó űrt a szimulátorok és az arcade címek között. Ehhez képest kaptunk egy itt-ott félkész, kevés hangulattal és sok amatőr hibával, hiányossággal megtűzdelt autós programot, ami teljesen jó szórakozást nyújthat egy unalmas őszi estén, viszont sem a konkurencia, sem a durván magas PS4-es árak ellenében nem képes helytállni. Nem értjük, miért volt a DriveClub olyan nehéz szülés a fantasztikus WRC-játékokkal már bizonyított Evolutionnek, az viszont biztos, hogy ezekben a srácokban ennél több rejlik.

inFAMOUS First Light

[IRTA BATE] **Megérkezett az inFamous: Second Son első letölthető tartalma, ami nem csak az alapjáték híveit, de a Delsin Rowe nagy kalandját kihagyó PlayStation 4 tulajdonosokat is célba veszi. A próbálkozás nem tökéletes, ám a First Light így is többet nyújt, mint a legtöbb hasonszőrű DLC.**

Az egyik legfontosabb dolog a játékkal kapcsolatban, hogy nem egy hagyományos letölthető tartalomról van szó, amihez szükséges az alapjáték megléte, hanem egy olyan kiegészítőről, ami önmagában is beszerezhető 15 euróért, tehát általa azok is elmerülhetnek az inFamous univerzumában, akik a Second Sont annak idején nem szerezték be. A kérdés csak az, hogy a mellékág megéri-e az árát. Tesztünkben erre keressük a választ.

RÉGI ISMERŐS

A First Lightban nem a Second Son hősét irányíthatjuk, ám a főszereplő mégsem vadonatúj karakter, hiszen komoly szerepet játszott az alap történetben is. Abigail „Fetch" Walker maga is conduit, különleges neonos képességekkel, amelyek szintén ismerősek lehetnek, hiszen Delsinnel megszerezhettük ezeket az eredeti kalandban. A nagyjából négy (minden gyűjtögethető cucc bezsákolásával nyolc) órányi játékidőt biztosító kiegészítő egyik erénye viszont éppen az, hogy ennek ellenére is képes újat mutatni a neonos trükkök terén: új fejlődési fa, feljavított és korábban nem látott támadások, plusz egyedi karma bomb akció (ez a brutális és látványos szuperfegyverünk) várja a játékosokat. A Sucker Punch fejlesztői még a Flash-szerű futáson is finomítottak kicsit, így már nem akadunk el minden tereptárgyban (erkélyekben, fákban, padokban), és a városszerte felbukkanó neonfelhőknek hála még extra löketet is adhatunk magunknak, így tényleg villámgyorsan juthatunk el szinte bárhova. Arról nem is beszélve, hogy a játék még mindig hihetetlenül jól fest Full HD-ben, a házfalakon történő száguldás és a harcok látványa továbbra is megunhatatlan.

KIFOGYOTT A SZUFLA

Sajnos a történetről már nehéz pozitívan nyilatkozni, ugyanis hiába ugrálunk két idősík között (mindkettő a Second Son előtt játszódik), a testvére után kutató, rosszarcúak által kihasznált és bebörtönzött Fetch kálváriája minden, csak nem eredeti és izgalmas. Mindezek fejébe az alap játékmenet sem változott sokat, és az alkotók hiába igyekeztek feldobni a kiegészítőt eddig nem látott sztoriküldetésekkel, a mozgó kocsiról történő hadakozás, illetve a rögzített pontból történő neonos mesterlövészkedés nem igazán dobja fel a már ismert koncepciót. Pedig ezt leszámítva nagyjából minden maradt a régiben: az elérhető kerületek különböző feladatok (versenyjátékok, neongraffitizés, túszok kiszabadítása stb.) megoldásával „szabadíthatók" fel, illetve begyűjthetünk tapasztalati pontokat biztosító neongömböket is. Ez utóbbi persze csak leírva hangzik egyszerűnek, hiszen ezek az extrák rendre a levegőben várják érkezésünket, és csak némi ügyeskedős akrobatikával érhetők el.

HORDÁZÁS INFAMOUS MÓDRA

Ami jelentősen feldobja az összképet, az a kormány „átnevelő intézetében" berendezett szekció, ahol a fogva tartott Fetchnek arénákban nyílik lehetősége tesztelni a folyamatosan megnyíló képességeit, méghozzá hullámokban támadó holografikus rosszarcúak ellen. Az ötlet nem ér Nobel-díjat, de a ránk váró három kiképzőhelyszín kivitelezése (főleg grafikailag) meglehetősen kellemesre és ötletesre sikeredett. Ezek a részek ráadásul nemcsak oktató- és gyakorlómódként szolgálnak a szuperképességek éles bevetése előtt, de később akár vissza is térhetünk ide, hogy újra felvegyük a harcot az idő és az ellenfelek ellen, ranglistákon mutogatva, hogy mennyire jártasak vagyunk ebben az egész szuperhős-bizniszben.

JÖHET?

A First Light lényegében egy mini inFamous, csipetnyi újdonsággal, erősen visszavett játéktérrel (csak az eredeti Seattle fele kapott helyet a kiegészítőben), egyetlen szupererővel és egy kissé vérszegény sztorival – a recept ugyan messze nem tökéletes, de még ebben az állapotában is többet nyújt, mint a manapság kapható DLC-k jelentős része. Beszerzése főleg azoknak javasolt, akik nem akarnak vaktában kidobni egy jelentősebb összeget a Second Sonért, de azért kíváncsiak rá, hogy mit is kínál a Sucker Punch alkotása. Az alapjáték tulajdonosai ezzel szemben számottevő változásokkal nem nagyon találkozhatnak (csak a finomításokkal és az arénamóddal), viszont ha szimpatizálnak Fetch karakterével, továbbá a Second Son kimaxolása után sem untak rá az inFamous világára, akkor ez a kiegészítő simán megérheti az érte elkért összeget.

Ha az alapjátékot kevésnek érezted, a kiegészítővel megkapod a ráadást.

ADATOK

KIADÓ
Sucker Punch

FEJLESZTŐ
SCEE

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

Alapvetően jól összerakott kiegészítő, kissé lapos sztorival és jól működő finomításokkal. Főleg azoknak, akik még csak most ismerkednek a PS4-es inFamousszel.

GRAFIKA:	**90%**
HANG:	**85%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**70%**

PRO

A neonos képességeket sikerült feldobni és kijavítani, és az új arénamód is élvezetes.

KONTRA

A sztori gyengécske, és összességében nézve azért nem kapunk hatalmas újdonságokat.

75%

85%

Amennyiben be szeretnéd pótolni az alapjátékról szóló tesztünket, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/infamous-second-son

Surgeon Simulator A&E

[ÍRTA CHOCHO] **Orvosnak lenni nemcsak munka, hanem valódi hivatás. Az embernek nincs nyugta, nincs szabadideje, idehaza még csak jó fizetése sincs. Van viszont az életek iránt érzett felelőssége, és egy kalapácsa, amivel minden bordát és koponyát ripityára törhet.**

Orvosnak pocsék lennék. Erre mondjuk nem a Surgeon Simulator tesztelése során jöttem rá, hanem amikor egy orvosi egyetemre járó ismerősöm a kisállatboncolásokról mesélte önfeledten, hogy milyen klassz és tanulságos dolog is az, és alig várja, hogy a következő szemeszterben emberi kezeket is felszeletelhessen. Ajvé. Ezzel szemben viszont mindig szívesen néztem a tévében a különböző orvosi drámákat, mint a Vészhelyzet, a Kórház a város szélén vagy épp a Grace klinika, ami személyes kedvencem volt a 6. évadig (amikor is aztán úgy meguntam, hogy azóta se néztem tovább). Szóval, maga az ötlet, hogy egy játékban orvost, egészen pontosan a szakma csúcsát képviselő sebészt alakítsak, kifejezetten vonzott… amíg meg nem láttam a Surgeon Simulatort, és rá nem eszméltem, hogy a játékban bemutatott jelenetekhez viszonyítva a magyar egészségügy kifejezetten jó állapotban van.

Ha érdekelnek a szaftos kulisszatitkok, olvasd el a játék magyar alkotójával készült interjúnk a magazin 12. oldalán!

SZIKETELÉS

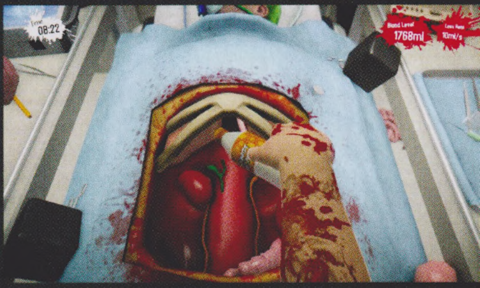
A megtévesztő cím ellenére a Surgeon Simulator nem az élethűségről híres. Bár tény, hogy egy sebészt alakítunk a játékban, akit belső nézetben irányíthatunk a műtétei során, a doki mindössze egyetlen kézből áll, melyet szó szerint ujjanként kell vezérelnünk, miközben minden apró vágás és metszés precíz mozgáskoordinációt igényel. Azazhogy igényelne, ugyanis páciensünk, Bob (minden beteget így hívnak) nem egy érzékeny fajta: az sem zavarja különösebben, ha a sebész csontfűrész helyett kalapácsot, esetleg egy digitális órát használ a bordái szétfeszítésére, vagy inkább megsemmisítésére. Első operációnk például egy szívátültetés, ami a Surgeon Simulator esetében azt jelenti, hogy a teljes mellkast szét kell vernünk, az útban lévő szerveket ki kell szaggatnunk, a rossz szívet kitépnünk, majd az asztalon lévő dobozból az új ketyegőt a kibelezett testbe dobnunk, és konstatálnunk, hogy Bob biztos teljes életet él majd légzőszervek, gyomor és máj nélkül.

Vajon milyen műtét az, ahol a beteg kevesebb foggal távozik, mint ahánnyal érkezett?

Ezek után elég nyilvánvaló, hogy a Surgeon Simulator nem egy komoly játék, hanem egy beteges vicc, amit a hozzám hasonló hipochonderek egyből utálni fognak. Ráadásul a szív- és vesetranszplantáció csak a kezdet: idővel agyátültetést (!), szem- és fogműtétet, sőt gobleshaft-átültetést is végezhetünk, utóbbit ráadásul egy űrlényen, mert miért ne. A játék tele van feloldandó rejtélyekkel és eldugott poénokkal, ha pedig letudtuk az összes műtős operációt, elvégezhetjük azokat egy száguldó mentőautóban vagy akár az űrben is. Minél extrémebb körülmények között kell helytállnunk, annál nehezebb műteni, a bénázásunk pedig sokszor Bob halálához vezet – na, nem mintha a Surgeon Simulator sikeres műtétei sok reményt hagynának az életben maradásra.

„KÉREM A KONTROLLERT, NŐVÉR!"

A tavaly megjelent Surgeon Simulator 2013 és a frissített Anniversary Edition között némi extra tartalom a különbség, ilyenek a már említett szem- és szájsebészeti beavatkozások. A PS4-es kiadásban mindez alapból benne van, PC-re pedig pár filléres DLC-ként tölthetők le a 2013-as alapjátékhoz. Mi a konzolos változattal játszottunk, ami az A&E-s kiegészítésen túl kontrollerre szabott irányítást is kapott, és bár jó lenne azt mondani, hogy a sebészek élete könnyebb lett, az igazság az, hogy pontosan ugyanolyan lassan és bajosan megy a szervek ráncigálása és szanaszét hajigálása, mint korábban egérrel és billentyűzettel. Az azonban biztos, hogy ha élvezitek az efféle beteg poénokat, vagy épp könnyesre nevettétek magatokat a Fűrész-filmeken, a Surgeon Simulatorral is kiválóan fogtok szórakozni. Elsőre csak egy gusztustalan állatságnak tűnik az egész… oké, az is, de muszáj fejet hajtanunk a bőséges lehetőségek előtt, melyek tökéletesen kompenzálják a PS4-es kiadás több ezer forintos árát. És ha már a pénznél tartunk, két dolog van, ami megfizethetetlen: Bob számtalanszor megmentett élete, na meg a barátaink arca, amikor meglátják, hogy a gigantikus HD-tévén nem valami überlátványos akciójátékkal szórakozunk, hanem kuncogva cincáljuk egy leszedált fickó beleit, miközben drámai zene duruzsol a háttérben. Prájszlessz!



Valahogy nem annyira biztos, hogy ezt a beavatkozást egy ásványvizes palackkal végzik...

ADATOK

KIADÓ **Bossa Studios**

FEJLESZTŐ **Bossa Studios**

MŰFAJ **clumsimulator**

MULTI **nincs**

ÉRTÉKELÉS

Minden idők egyik legbetegebb játéka most már konzolon is hódít. Ha eddig nem kacérkodtál a sebészi pályával, épp itt az ideje belevágni! Vágni… éééérteeed?

GRAFIKA	70%
HANG	70%
JÁTÉKÉLMÉNY	80%

PRO

Ennél nagyobb őrültséget még sosem játszottál a PS4-en. SOSEM.

KONTRA

Azért be kell vallani, hogy tévén játszva a Surgeon Simulator nem kicsit tud gyomorforgató lenni.

70%

Dr. Chris és Dr. Chocho számára nem idegen a páciensek birizgálása: „Ezzel játszunk" videósorozatunk legsikeresebb, legnépszerűbb epizódja a három részt is megélt Surgeon Simulator bemutató volt, melynek során páciensek tucatjai szenvedtek maradandó, vagy legalábbis kényelmetlenséget okozó sérüléseket. Ha lemaradtál volna a videókról, itt az idő, hogy bepótold!

VIDEÓ

www.pcguru.hu/video/surgeon-simulator

UBISOFT KÜLÖNSZÁM NOVEMBERBEN!

Nem csalás, nem ámítás, a PC Guru idén már a második különszámmal jelentkezik! A novemberben megjelenő 52 oldalas kiadványunk a Ubisoft kiadó 2014-es és a 2015-ös kínálatát mutatja be, fejlesztői interjúkkal megtüzdelve. Sőt: a magazin mellé nem csupán dupla oldalas posztermelléklet jár, de a Ubisoft egyik leghíresebb játéka is a közelmúltból. Keresd november 3-tól az újságosoknál - főleg, mert a magazinnal juthatsz be a novemberi PC Guru Show-ra!

- **+ 52 OLDALAS TARTALOM**
- **+ DUPLA OLDALAS POSZTERMELLÉKLET**
- **+ TELJES JÁTÉK**
- **+ INTERJÚK A LEGNAGYOBB JÁTÉKOK FEJLESZTŐIVEL**
- **+ UBISOFT TÖRTÉNELEM**
- **+ BEMUTATJUK AZ ŐSZ ÉS A 2015-ÖS ÉV LEGNAGYOBB JÁTÉKAIT**

+ A KÜLÖNSZÁM BELÉPŐT JELENT A PC GURU SHOW-RA!

A PC Guru különszám mellékletét képező teljes játék önállóan nem értékesíthető. A telepítés, futtatás során esetlegesen fellépő problémákért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. Amennyiben a magazin megvásárlásakor a fóliát sérülten találja, kérjük haladéktalanul értesítse az eladót, mert az ebből eredő károkért – az esetlegesen elhasznált teljes játék kódokért – a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal, azok pótlását nem tudja garantálni.

ANGRY BIRDS STELLA

[ÍRTA MO] **Hogy milyen Angry Birds-játékkal nem találkoztál még? Csajossal! Bizony, a Roviónak jobb ötlete már nem volt, így megcélozta a női közönséget is.**

A dühös kis madarak rózsaszínre váltanak, ám az Angry Birds Stella nemcsak színvilágában kedvez a gyengébbik nemnek. A széria életében először találunk női szárnyast a főszerepben, jelesül a rózsaszín Stellát. Egyébiránt a felbukkanó további négy új karakter közül is csupán Luca fiú, de továbbmegyek, még a főellenség, a Gonosz Madárhercegnő, Gale is egy tojó. A jól átgondolt marketingstratégia mentén készült Angry Birds Stella azonban egyáltalán nem zavaróan nyomul a célcsoportra, így nyugodtan nekiállhat bárki, aki kedveli a sorozat eddigi darabjait.

A történet szerint Stella a barátait megy meglátogatni az Arany Szigetre, ám a gonosz malacok a rossz útra tért Madárhercegnő, Gale utasítására ellopják a térképét és a fotóalbumát. Hősnőnk persze ettől bevadul, és elindul, hogy visszaszerezze jogos tulajdonait. 120 pályán kell átverekednie magát, miközben a többiek, Luca, Poppy, Dahlia és Willow fokozatosan csatlakoznak hozzá a malacdöngölésben. Az Angry Birds Stella a klasszikus stílust követi, vagyis jómadarainkat egy csúzli segítségével kilőve kell a különböző trükkös helyeken csücsülő malacokat eltalálnunk, és közben minél több pályaelemet lerombolnunk. Vállvonogatva legyinthetnénk, hogy ez már kissé unalmas ennyi epizód után, ám a Rovio fejlesztői sok apró ötlettel tettek róla, hogy a végeredmény mégis friss és szórakoztató legyen. Például, ha egy malac életben marad a pálya végén, akkor a bal felső sarokban lévő kalapács energiáját némi coinért feltöltve gyorsan lecsaphatjuk a szívós ellenfelet. Emellett mindenféle kosztümökbe öltöztethetjük a főhőseinket, és végre a jobb felső sarokban azt is látjuk, hogy még mennyit kellett volna rombolnunk, hogy a maximális három csillaghoz szükséges pontszámot elérjük. A megszokott játékmenetbe a legnagyobb újdonságot azonban egyértelműen az eddig ismeretlen madarak képességei csempészik:

Poppy minitornádóként süvít végig az ellenfeleken, Luca fülsiketítő hangjával pusztít, Dahlia hatalmas erővel csap le az áldozataira, Willow pedig pörögve rombol maga körül. A rajzfilmszerű grafika most is szemet gyönyörködtető, no és tűéles, ahogyan a kedves és vicces aláfestő zenére és hangeffektekre sem lehet panaszunk, talán csak annyi, hogy utóbbiak huzamosabb idő után elég idegesítővé tudnak válni. Nincs más hátra, csúszlira fel, és induljon a malacvadász szezon!

ADATOK

KIADÓ
Rovio

FEJLESZTŐ
Rovio

MŰFAJ
ügyességi

ÁR
ingyenes

GRAFIKA:	95%
HANG:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

85%

Az Angry Bird Stella természetesen nem csupán videojáték: képregény, tévésorozat és Telepod-figura is készült belőle. Várjuk a plüssöket is!

TÖLTSD LE MOST!

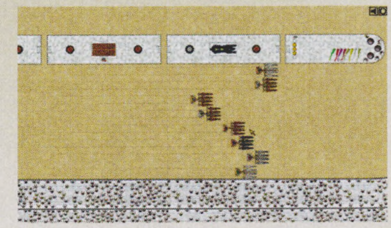
A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

QVADRIGA

[ÍRTA MO] **Az ókori Rómában bizony nem csak az egymással élet-halál harcot vívó gladiátorok jelentették az egyetlen szórakozási lehetőséget. Erre pedig alaposan ráéreztek a Slitherine fejlesztői.**

A Qvadriga ugyanis a négylovas szekérversenyek brutális világába vezeti be a játékosokat, ahol a cél az elegendő pénz és hírnév megszerzése ahhoz, hogy végül saját istállónkkal indulhassunk a Circus Maximusban, a legnagyobb megmérettetésen. A Slitherine alkotása azonban nem akciójáték elsősorban, hanem stratégiai: nem az ügyességünkön és a reflexeinken múlik, hogy beérünk-e a célba, sokkal inkább a taktikai érzékünkön. Bár valós időben is játszható, erényei inkább a körökre osztott versenyzés során domborodnak ki, mikor a pályán egy adott szakasz megtétele előtt az irányítópanelen található szimbólumokkal kiválaszthatjuk, hogy mit szeretnénk tenni a következő pár méteren. Sávot váltunk? Megborítjuk a mellettünk haladót? Az ostorunkkal nagyobb sebességre ösztönözzük a lovakat, vagy ellenkezőleg, lassítunk, nehogy kicsússzunk a kanyarban?

Komoly döntések ezek, amik nem maradnak következmények nélkül, hiszen nemcsak a pályán éppen elfoglalt aktuális pozíciónkat, hanem a lovaink és az aurigánk (a fogathajtónk) fizikai állapotát, a szekerünk sérüléseit és az ellenfelek vélhető ellenlépéseit is figyelembe kell vennünk. Bármilyen furán is hangzik, ez a küzdelem messzemenően izgalmas. Persze mielőtt



belevágnánk a nem kevesebb mint 43 helyszínt és akár 16 küzdelmet is felvonultató kampánymódba, érdemes a Single Race opció segítségével kitapasztalni a versenyzés fortélyait, különben nem sok sót eszünk majd meg a vérre menő futamokon. Szerencsére a Qvadriga nemcsak komplex és élvezetes versenyzési élményt, hanem egészen komoly menedzserrészt is tartalmaz, ugyanis a választott frakciónknak megfelelően tuningolhatjuk a fogatainkat, fejleszthetjük a hajtónk és a ménesünk különböző képességeit, illetőleg akár bővíthetjük is a csapatunkat orvosokkal, veterán tanácsadókkal.

A játékmenet annyira sokszínű és összetett, hogy cserébe könnyedén elfelejtjük, hogy a grafikai megvalósítás nem mondható különösebben látványosnak, bár a pixelrajzos fogatokat azért tisztességesen összerakták a készítők. Egyedül a vételár adhat okot némi hezitálásra, ami annak ellenére, hogy a játék hosszú távú szórakozást nyújt, egy kissé túlzónak tűnik.

ADATOK

KIADÓ
Slitherine Software

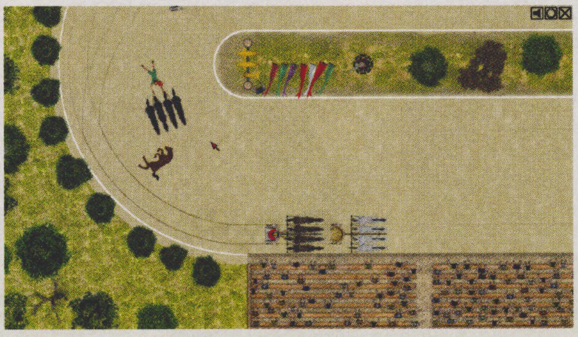
FEJLESZTŐ
Slitherine Software

MŰFAJ
stratégia

ÁR
2221 Ft

GRAFIKA:	75%
HANG:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

85%



Eddig csak a Square Enix mert ennyire magas árat megállapítani egy mobilos/tabletes játékhoz: az biztos, hogy Androidon nem ehhez szoktunk.

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

RULES!

[ÍRTA **MIDNITE**] **Szabályok kellenek mindenhova. Ebbe a játékba pontosan száz darabot rejtettek el belőlük, és ha elmondhatod magadról, hogy mindddel találkoztál, akkor bizony egy kis létszámú, elit zsenikör tagja vagy. A legfőbb szabály ugyanis az: emlékezz!**

A Rules! egy jól behatárolható réteg kedvenc játéka lesz: azoké, akik szeretik a mentális kihívásokat, akik csípőből emlékeznek összes ismerősük telefonszámára, a nagybevásárláshoz írt listát fejből, sorszámozva tudják visszamondani, és már az oviban is olyan villámgyorsan oldották meg a memóriajátékokat, hogy a többi kissrácnak pislogni se volt ideje. Az ezen képességekkel rendelkező szuperzsenik imádni fogják a Rules! kihívásait, mi többiek pedig jókat fogunk szentségelni az újabb és újabb vereségeken, majd újra nekivágunk a szabályoknak – mert ezt a játékot szinte lehetetlen abbahagyni.

MEMÓRIAJÁTÉK HARDCORE ARCOKNAK

A Rules! addiktív mivoltában (és felkiáltójeles nevében) erősen emlékeztet az idei nyár slágereként ismert Threes! nevű játékra, ami számtalan irodában állította meg napokra a munkafolyamatokat. Ám míg az leginkább matematikai képességeket, előrelátást és némi szerencsét igényelt, a Rules! csak egyetlen pici elvárást támaszt: hogy kikezdhetetlen memóriád legyen, ami remek reflexekkel párosul. Sima ügy!

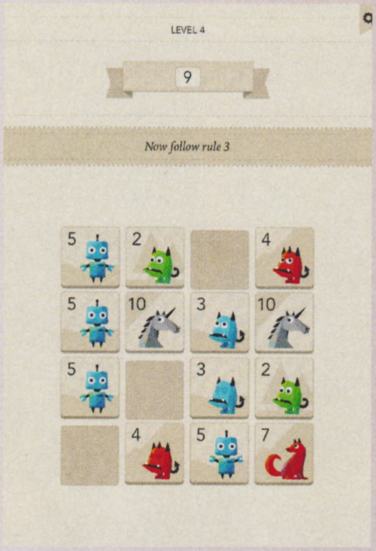
Az első néhány, kellemesen könnyű szint épp csak elhúzza előtted a mézesmadzagot. A pálya négyszer négyes rácsba rendezett kártyákból áll, melyek mindenféle színes dolgokat és számokat ábrázolnak (pl. egy piros rókát és a hetes számot, vagy egy kék robotot és hármast), a te feladatod pedig az épp életben lévő szabály alapján kiüríteni a pályát úgy, hogy egyenként rányomsz a kártyákra.

Az első pálya szabálya: csökkenő számsorrendben kattintsd le a lapokat, melyek tíztől kettőig vannak számozva. Egyszerű volt, ugye? Igaz, csak 20 másodperced van teljesíteni egy szintet, de az bőven elég erre. Jöhet a második pálya, aminek kezdőszabálya: lődd ki a zöldeket. Ez szintén szimpla kihívás, ám mikor a zöld figurák elfogynak a tábláról, felvillan a felirat, „most alkalmazd az első szabályt!". Vagyis a maradék lapokat csökkenő sorrendben tappold végig. Bár a visszaszámláló kegyetlenül ketyeg, egy gyakorlott memóriajátékozó óvodás még itt sem vérzik el. A következő szint azonban újabb szabállyal licitál fölé az eddigieknek: a páratlan számokat lődd ki először, majd alkalmazd a második szabályt (emlékszel ugye, zöldek), s a fennmaradó lapoknál végül jöhet az első szabály (csökkenő számok).

Mire elérsz a kilencedik pályára, már nyolc darab szabályt kell betéve, csakis sorszámuk alapján tudnod. Ha nem sikerül teljesítened mindet egymás után az alatt, míg a visszaszámláló a nullához ér, akkor kezdheted a legelső pályától a próbálkozást. Ráadásul minden félrekattintásért egy-egy másodperc levonás jár a következő szint kezdőidejéből, tehát minél többet rontasz (kapkodásból vagy tévedésből), annál kevesebb esélyed marad az utána következő pályán.

Az App Store-t ellepő több tonnányi szemétben szerencsére még akadnak olyan igazi kincsek, mint ez a remek játék.

Ha mindez még nem hangzik elég combos mentális megmérettetésnek, képzeld el, hányféle szabályra kell majd precízen emlékezned az ötvenedik pályán... Ami egyébként még csak a játék fele lesz, hisz a cél mind a száz szabály legyőzése. Ráadásul a 16 lap véletlenszerűen kerül fel a pályára, nem memorizálhatod helyzetüket: egy gyors pillantással egyszerre kell felmérned színüket, figuráikat, számukat, azt, hogy épp melyik szabály van érvényben, és hogy hány másodperced maradt még. A Rules! tehát nemcsak az emlékezés, de a kötélidegek játéka is.



A Rules! látványvilágánál letisztultabb nem nagyon akad ebben a műfajban: pontosan úgy néz ki, ahogy 2014-ben egy ilyen színvonalú játéknak festenie kell!

DE MI A SZÁZADIK SZABÁLY?

Kis könnyebbség, hogy a játék kellemes hangeffektekkel tudatja veled, amikor átválát a következő szabályra, illetve ha vészesen kifogytál időből. A zavartalan koncentráció megteremtése mellett az is segít, ha leírod magadnak számozva a szabályokat egy papírra, és minden pálya kezdete előtt végigolvasod. A legfontosabb tényező persze a kitartás – csakis rengeteg próbálkozás, csalódás és káromkodás árán lehet eredményeket elérni, de ha nem félsz a kihívástól és csábít önmagad fejlesztése, akkor boldog leszel minden újabb meghódított szint láttán.

NEM LEHET MEGUNNI

A Rules! egyébként vizuálisan és a hangok terén is a legtökéletesebb módon támogatja a koncentrációt, kivitelezésben a legkisebb panasz sem érheti a játékot. Ez a TheCodingMonkeys stúdió első saját ötletből született alkalmazása (ők eddig leginkább klasszikus társasjátékokat írtak át mobilplatformra), és ugyanaz a letisztult, szemet gyönyörködtető stílus jellemzi, mint a többi munkájukat. A játékmenet egyszerű, könnyen megérthető, viszont a fokozatosan nehezedő kihívás hetekre, ha nem hónapokra leköti az erre fogékony elméket. Ha tehát nemcsak a memóriádat, de türelmedet és kitartásodat is szeretnéd tornáztatni, a Rules! szabályai megadják azt az élményt, amire mindig vágytál – ha még ezt eddig nem is tudtad...

ADATOK

KIADÓ
TheCodingMonkeys

FEJLESZTŐ
TheCodingMonkeys

MŰFAJ
logikai

ÁR
1,99 euró

ÉRTÉKELÉS

Sokkal több szimpla memóriajátéknál, megvan benne a potenciál, hogy igazi közönségkedvenc legyen, és munkahelyi vetélkedések színtere.

GRAFIKA:	**95%**
HANG:	**85%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**90%**

PRO

Lerakhatatlan kihívások elé állít, mert nehéz, de legyőzhető. Stílusos dizájnnal és hangokkal köríti a mentális erőlködést.

KONTRA

Valószínűleg nem fogod végigjátszani. Ha ragaszkodsz a játékok befejezéséhez, türelmetlen vagy felédékeny vagy, hagyd!

90%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

[IRTA **WILSON**] **Két év és pár hónap telt el az Awesomenauts megjelenése óta, azóta pedig műfaja alapvető változásokon ment keresztül, ahogy maga a Ronimo játéka is, amely köszöni szépen, még mindig jól van.**

Hogy ez önmagában is mennyire fantasztikus, dicséretreméltó teljesítmény, azt mi sem példázza jobban, mintha körbenézünk, kiderítve, hány olyan független, kizárólag online játszható játék létezik, ami minimum 24 hónappal ezelőtt került a piacra. Elég csak a Gunmonkeysra, a legutóbb már teljesen ingyen kínált shooterre gondolni, amire már a kiadásakor se volt kíváncsi senki, és ezen még az se változtatott, hogy idővel minden kulcs mellé adtak egy ajándékpéldányt, az alapjátékot pedig a létező összes bundle-be belepakolták. Az online játékok piaca iszonyúan kompetitív, és még a középkategóriás fejlesztőknek / kiadóknak is szinte lehetetlen feladatnak bizonyul fenntartani az érdeklődést, plusz kifizetni a drága szerverparkot. Ha pedig a MOBA-król van szó, egyenesen lehetetlennek tűnik érvényesülni.

MÁSODIK ESÉLY

Mikor az Awesomenauts első (PSN-es és XBLA-s változata) 2012 májusában megjelent, a DOTA 2 még csak a kanyarban (egész pontosan bétában) volt, a MOBA-szó hallatán mindenki a League of Legendsre asszociált, és az emberek még nem menekültek sikítozva a szó hallatán. A MOBA-invázió beelőzése már akkor is remek döntésnek bizonyult, az pedig egyenesen tiszteletreméltó, hogy a League of Legendset egyre súlyosabban szorongató DOTA 2 árnyékában az Awesomenauts nemhogy nem halt meg, de igazából sokkal jobb lett, mint volt.

A teljes igazsághoz azért hozzátartozik, hogy rossz sohasem volt, sőt. Első tesztünkben szupererős 85%-kal jutalmaztuk, azt írva: „Az Awesomenauts konzolon is kiváló játék volt, de az élményt ezúttal is a PC-s verzió koronázza meg a jobb irányítás, illetve a sokkal aktívabb, népesebb rajongótábor miatt." Ez olyannyira igaz, hogy azóta konzolon már generációt váltottunk, a PS3-as és az X360-as kiadás teljesen kikopott, a PS4-es változat alig pár hónapja jelent csak meg, így aki tovább akarta élvezni a 2D-s MOBA örömeit, mindenképp PC-re kellett, hogy váltson. Ráadásul a váltást nemcsak az egykori játékosok szívták meg, de a Ronimo Games is: az Awesomenauts megjelenését követően annak kiadója, a dtp Entertainment csődbe ment, így nem volt, aki finanszírozza a későbbi fejlesztéseket – és a bedőlés ellenére a dtp jogutódja mind a mai napig jutalékot kap minden egyes eladott példány után.

Maga a játékmenet természetesen nem változott: ez még mindig egy különleges MOBA-élmény, amely nem a League of Legendset és a DOTA-t majmolja, csupán annak alapjaira építkezik tovább. A két, egyenként háromfős csapat itt is a másik bázisára próbál betörni, és ebben turretek, creepek és rivális hősök (itt awesomenautoknak hívják őket) igyekeznek

ADATOK

KIADÓ
Ronimo Games

FEJLESZTŐ
Ronimo Games

MEGJELENÉS ÉVE
2012

MŰFAJ
MOBA

A ROVAT CÉLJA

A rovat célja, hogy korábban tesztelt játékokat vegyünk elő, utánajárva, hogy az egyes programok milyen változásokon estek át az eltelt hónapok/évek alatt, és hogy ezek a módosítások mennyiben befolyásolták a játékok élvezetét, vagy értékelését.

A mikrotranzakciók természetesen az Awesomenautsból sem hiányoznak sőt, több tucatnyi extra skin érhető el, gyakorlatilag minden karakternek nyújtva minimum egy alternatív öltözetet. Igaz, elég drágák: a legolcsóbb 1,49, a legdrágább 7,49 euró.

85%

Ha kíváncsi vagy, hogy wilson mit szólt az Awesomenauts-hoz a megjelenéskor, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lenti linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/awesomenauts

Az egyedi meccsek létrehozása terén az Awesomenauts verhetetlen: a játéknak nincs olyan eleme, amit ne lehetne átállítani, így nem létezik olyan szabálykombináció, amit ne lehetne élesben is kipróbálni.

megakadályozni. Nincsenek viszont tárgyak vagy rúnák, nem lehet dzsungelezni, sávból is általában csak kettő van, és az aktív képességek száma se több háromnál (ha az ugrást nem számítjuk bele). De akkor mégis miért érdemes egy ennyire egyszerű játékkal foglalkozni?

Azért, mert nagyon, nagyon szórakoztató. A csaták iszonyúan gyorsak, inkább emlékeztetnek akciójátékra, mint MOBA-ra, a képességek maximum 8-10 másodperc alatt visszatöltődnek, és mivel sávból sincs sok, ezért a meccsek se tartanak tovább 15-20 percnél. A pályák színesek, a tálalás egy az egyben a hétvégén vetített rajzfilmek stílusát utánozza (méghozzá fantasztikusan), karakterből rengeteg van, és mindezt egy perzisztens fejlődési rendszer köti össze. A meccsek után bezsebelt tapasztalati pont révén léphetők szintek, és ezzel nyithatók meg további szereplők vagy helyszínek.

MOBA-játékból sokkal több van, mint ami egészséges, de az Awesomenauts a műfaj egyik legszínvonalasabb darabja.

ÚJRATÖLTVE

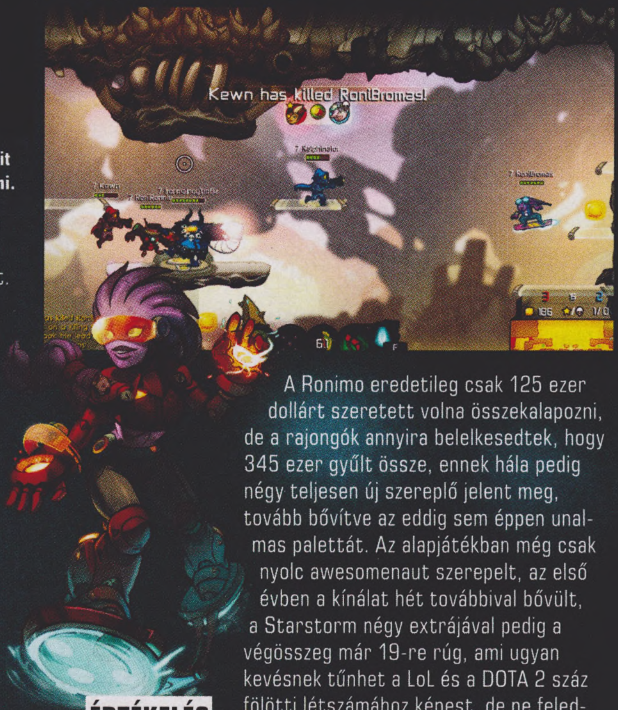
De mi történt két év alatt az Awesomenautsszal? Annyira sok minden, hogy bár az alapok tényleg nem változtak, a tartalom szinte megtriplázódott, így ezt már akár Awesomenauts 2-nek is lehetne hívni, annak ellenére, hogy a bővítmények nagy része ingyenes patch formájában érkezett, ráadásul a közelmúltban – idén szeptember 1-jén jelent meg az a 2.6-os frissítés, amely a motorháztető alá nyúlt.

Kezdésnek eltűnt az alapjáték loadout rendszere: többé már nem a meccsek előtt kell a különböző kategóriákból három fejlesztést kiválogatni, hanem meccs közben az összes tétel elérhető, így aki annak idején a rosszul összeválogatott loadout miatt szívott, most nincs akkora hátrányban. A hármas szabály maradt, vagyis a kategóriákon belül most is csak három skillt szabad fejleszteni, így azért még mindig át kell gondolni, mire is érdemes elkölteni a nehezen összeszedett pontokat.

A játék végre profilképernyőt is kapott, így most már számon tartja a skalpok számát, a győzelem-vereség arányt, a K/D számokat, és az összes fontosabb statisztikát. A fejlesztők az alapoktól írták újra a mesterséges intelligenciát, és több extra pályát is sikerült megszülni. De ez még mindig semmi ahhoz képest, amit a Starstorm hozott.

CSILLAGHARCOSOK

A Starstorm az Awesomenauts jelenlegi egyetlen nagy, fizetős kiegészítőjének a neve, amit maga a közönség finanszírozott egy kickstarteres gyűjtés keretében.



A Ronimo eredetileg csak 125 ezer dollárt szeretett volna összekalapozni, de a rajongók annyira belelkesedtek, hogy 345 ezer gyűlt össze, ennek hála pedig négy teljesen új szereplő jelent meg, tovább bővítve az eddig sem éppen unalmas palettát. Az alapjátékban még csak nyolc awesomenaut szerepelt, az első évben a kínálat hét továbbival bővült, a Starstorm négy extrájával pedig a végösszeg már 19-re rúg, ami ugyan kevésnek tűnhet a LoL és a DOTA 2 száz fölötti létszámához képest, de ne felejtsük, hogy itt a pálya is sokkal kisebb, és a résztvevők száma is alacsonyabb.

Szerencsére a játékosokról ez már nem mondható el, meccset szinte bármikor lehet találni, várakozni maximum csak 2-3 percet kell, ami tényleg nem jellemző az Awesomenautshoz hasonló független, online játékokra: a kifejezetten zseniális Monday Night Combat ingyenes, free-to-play változata már vagy másfél éve halott, annak ellenére, hogy egy petákot se kell érte fizetni, az Awesomenautsért viszont még mindig 10 eurót kérnek.

MÁSODIK ESÉLY

Csodás hát az, amit a Ronimo Games az elmúlt két évben művelt: nem túlzás őket a Valve-vel és a Riot Gamesszel egy lapon említeni, ha egy már kiadott játék aktív támogatásáról, folyamatos bővítéséről van szó. Az újítások nagy része teljesen ingyen, kizárólag az alapkiadás birtokában is elérhető, de a Starstormért kért 8 euró is rendben van. Ha már unod a League of Legendset vagy a DOTA 2-t, és valami újra vágysz a MOBA stíluson belül, akkor az Awesomenautsnál egész egyszerűen még mindig nincs jobb választás!

ÉRTÉKELÉS

A Ronimo elképesztően jó munkát végzett a kiadás utáni javításokkal. Nem csupán a hibákat hozták helyre, de olyan mennyiségű extra tartalmat is a játékba raktak, aminek hála az Awesomenauts nemhogy nem halt meg, de többen játszanak vele, mint valaha!

PRO

Rengeteg új karakter, egy-két új pálya, újratervezett fejlődési rendszer, atomstabil szerverek.

KONTRA

A fizetős kiegészítő bár sok dolgot tartalmaz, azért drága, ha az alapjátékhoz viszonyítjuk, hiszen kb pont annyiba kerül. És persze azt se tudjuk, meddig tart ki a játékosok lelkesedése.

88%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/awesomenauts

DOTALAPOK

NYOLCADIK RÉSZ: REMEK HŐSÖK KEZDŐKNEK

[ÍRTA CHRIS] ***DotA 2 rovatunk legújabb részében már nem tanácsokat osztogatok, hanem megmutatom, hogy véleményem szerint melyik az a 15 hős, akivel egy kezdőnek érdemes belevágnia a DOTA 2 kihívásban bővelkedő meccseibe. Listámon találhattok 5 erőt, 5 ügyességet és 5 intelligenciát használó karaktert. Igyekeztem nehézségi szint szerint emelkedő sorrendet felállítani, de a hely szűkössége miatt érthető módon jó pár figura kimaradt. Így akadhatnak olyan hősök, akikkel egyszerűbb játszani, vagy esetenként akár erősebbek, mint az itt szereplők, de ne feledjétek, hogy egy szubjektív válogatásról van szó.***

TESZT – ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a Chris által írt DotA 2 tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobb oldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/dota2

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/dota

SNIPER

16 + 1,70
21 + 2,90
15 + 2,60

TÁVOLSÁGI - VÉGJÁTÉKOS (CARRY)

Snipert valószínűleg mindenki ismeri, aki akár csak elindította a DotA 2-t, hiszen vele kell végigtolni az oktatómód első pár küldetését. Sokan túl egyszerűnek, túl primitívnek és alávalónak tartják, de nem szabad lenézni őt. Sniper az egyik legkeményebb carry hős, akit ha elfeedelnek, gyakorlatilag megállíthatatlan gyilkológéppé növi ki magát. Igaz, kicsit puha szegény, elég egy-két ütés az arcába, és már fekszik is, de ha jól játszunk vele, simán miénk a meccs. Ehhez pedig nincs is más dolgunk, mint kerülni a csaták magját, és mindig azok pereméről pötyögtetni az ellenséges játékosokra, megtartva a tisztes és biztos távolságot, sohasem ugorva bele a teamfightok sűrűjébe. A Shadow Blade erősen ajánlott számára, hogy láthatatlanná válva kibújhasson a szorult helyzetekből – ennek helyes használata szó szerint életet menthet.

VIPER

20 + 1,90
21 + 2,50
15 + 1,80

TÁVOLSÁGI - VÉGJÁTÉKOS (CARRY)
SZÍVÓS (DURABLE)

Viper nagyon sok mindenben hasonlít a DotA 2 legegyszerűbb hősére, Sniperre, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy szívósabb nála, hiszen ha megütik, megmérgezik vele magukat a támadók. Első képessége a legerősebb fegyvere (alt + bal egérgomb a képességen auto-castra kapcsolja azt), mellyel megmérgezi áldozatait, akik aztán hiába próbálnak menekülni képesei elől, szép lassan elpusztulnak. Ultimate képessége is erős, ugyanis lelassítja az ellenséges hősöket. Annak ellenére, hogy egy rendkívül erős hősről van szó, elég ritkán láthatjuk csak mérkőzések során, mert nem rendelkezik területre ható sebzéssel, és így nehezen tud hullámot ritkítani. A Shadow Blade-nek nála is alapfelszerelésnek kell lennie, ne felejtsétek el megvenni!

DROW RANGER

17 + 1,90
26 + 1,90
15 + 1,40

TÁVOLSÁGI - VÉGJÁTÉKOS (CARRY)

Listám harmadik hőse tipikusan olyan karakter, akivel nagyon könnyű játszani, mégis mérkőzéseket nyerhetünk meg vele. Egyszerű távolsági carry, aki Sniperhez és Viperhez hasonlóan hátulról leszedegeti az ellenséges hősöket, miközben Gust képességével elnémíthatja áldozatait, akár többet is egyszerre. Mivel a gustot kapott ellenfelek másodpercekig képtelenek képességeket használni, simán meglóghat vele szorult helyzetekből is, de természetesen ez a skill nagyobb csaták esetében is rettentő hasznos, komplett teamfightok kimenetelét döntheti el. Elsődleges képessége a frost arrows, amit auto-castra kapcsolhatunk, ha a helyzet úgy kívánja. Ahogy neve is sejteti, az így eltalált, lefagyasztott ellenfelek lassabbak lesznek, és képtelenné válnak a menekülésre.

SPIRIT BREAKER

29 + 2,40
17 + 1,70
14 + 1,80

KÖZELHARCI - SZÍVÓS (DURABLE) - VÉGJÁTÉKOS (CARRY) - KEZDEMÉNYEZŐ (INITIATOR) - BÉNÍTÓ (DISABLER)

Sokáig úgy hittem, hogy ennél egyszerűbb és szemtelenebb hős nincs a játékban. Spirit Breaker közelharcos carry, akivel brutális meglepetéseket okozhatunk, hiszen képes a térkép bármely részére odagurulni erdőn, mezőn, vízen át. Igazából csak két képességet használ: az előbb említett gurulást (Charge of Darkness), valamint az ultimate képességét, amivel a célpont elé ugrik, és ad neki egy hatalmas pofont. Remek kezdeményező, csupán társainak figyelni kell arra, hogy mikor és hova indul rohamra, hogy támogatni tudják azután, hogy kiszedett egy ellenséges hőst társai mellől. A Mask of Madness tárgyat ajánlom neki, amivel egy rövid ideig gyorsabban üthet, s így áldozatai képtelenek lesznek elmenekülni előle.

ZEUS

19 + 2,30
11 + 1,20
20 + 2,70

TÁVOLSÁGI - ZÚZÓ (NUKER) - TÁMOGATÓ (SUPPORT)

A villámlás istene egy remek hős, hiszen építhetjük támogatónak és carrynek egyaránt, mégsem kell aggódnunk amiatt, hogy killek nélkül fogjuk befejezni vele a mérkőzést. Általában a középső sávban kezdi a játékot, hiszen számára nagyon fontos, hogy gyorsan elérje a 6-os szintet, amely révén megkapja a Thundergod's Wrath nevű képességét. Ez a skill hatalmas villámlást generál, aminek hatására minden ellenséges hős sebződik egy nagyot, bárhol legyen is a térképen. Nem igazán van menekvés előle: Zeus egy kegyetlen pusztító, akit ha feltápolunk, megállíthatatlanná válik. Támogatóként érdemes vele játszani, tehát Mekanism és Arcane Boots kell neki, de fontos tárgy számára az Aghanim's Scepter is.

OMNIKNIGHT

20 + 2,65
15 + 1,75
17 + 1,80

KÖZELHARCI - SZÍVÓS (DURABLE) - VONALI TÁMOGATÓ (LANE SUPPORT) - TÁMOGATÓ (SUPPORT)

Azt szoktam mondani, hogy amelyik csapatban megjelenik Omniknight, az a csapat megnyerte a mérkőzést. Lehet küszködni ellene, de igazából csak erőtlen kapálózás lesz a dologból, mert egész egyszerűen képtelenség legyőzni a csapatát. Három használható képessége van: az első gyógyítja a célpontot, és sebzi a körülötte lévőket, a második mágiavédelmet biztosít, a harmadik pedig az ultimate képessége, ami majdhogynem teljes fizikai védelmet szolgáltat a körülötte lévő társak számára. Ezzel a képességgel komplett csatákat nyerhetünk, de majdnem kétperces cooldown van rajta, szóval óvatosan a használatával. Ha megszerzi az Aghanim's Sceptert, lehet csomagolni, mert elvitte a meccset.

Bristleback

22 + 2,20
17 + 1,80
14 + 2,80

Közelharci - Szívós (Durable) - Kezdeményező (Initiator) - Bénító (Disabler)

Kedvenc tankhősöm, akire remekül illik a mondás: kicsi a bors, de erős. Sokan lenézik őt, hiszen nincs komolyabb támadóképessége, s igazából úgy üt, mint egy nyuszi – de alábecsülni nagy hiba. Viszonylag egyszerű jól játszani vele, csupán egyetlen szabályt kell betartanunk: legyünk agresszívek! Tegyük oda magunkat minden csatában, és igyekezzünk felfogni a sebzés nagy részét. Sokan nem tudják, de Bristlebacket hiba támadni, ugyanis alig sérül, főleg akkor, ha a hátát ütik. Támadáskor vagy meneküléskor nyomkodjuk bőszen Quill Spray képességünket, menekülők ellen pedig használjuk az első skillünket! Bristleback számára javaslom a Heart of Tarrasque tárgy megszerzését, ettől kezdve megállíthatatlan lesz.

Sven

23 + 2,70
21 + 2,00
14 + 1,30

Közelharci - Bénító (Disabler) - Kezdeményező (Initiator) - Végjátékos (Carry) - Támogató (Support)

Bár egyszerű melee karakternek tűnhet, Svennel nem mindig könnyű jól játszani. Csak akkor válasszuk őt, ha jól megy már a helyezkedés, mert bár viszonylag erős, nagyon könnyen belerohanhatunk vele pár pofonba. Legfontosabb képessége kétségtelenül elhajítható ökle, azaz a Storm Hammer, ami 2 másodpercre lebénít egy ellenséges játékost, aki utána szabadon kardélre hányható. Ez a skill elég sok manába kerül, tehát megfontoltan kell használni, de általa könnyen bezsákolhatunk pár killt a játék elején. Tárgyak közül Sven számára a legfontosabb a ki-bekapcsolható Armlet, ami mellé érdemes egy Vladmirt is összeszedni. Védelemre építsünk neki egy BKB-t, ha az megvan, onnantól nem lesz ellenfele.

Phantom Assassin

20 + 1,85
23 + 3,15
13 + 1,00

Közelharci - Végjátékos (Carry) - Menekülő (Escape)

Phantom Assassin az egyik legerősebb közelharci ügyességi hős, akivel ha sikerül pár skalpot begyűjtenünk a játék elején, jó eséllyel már meg is nyerjük a meccset. Csupán két aktív képessége van: az első a Stifling Dagger, amivel egy tőrt dobhatunk egy ellenséges egységre, sebezve és lassítva azt, valamint a Phantom Strike, aminek hatására odaugorhatunk a célponthoz, és rövid ideig gyorsabban támadhatunk. Azon ritka hősök egyike, akinek ultimate képessége passzív, és nagyon durva kritikus sebzésbónuszt ad számára. Ennek hatására képes lehet akár egyetlen csapással is végezni puhább hősökkel – nem egyszer láttam már tőle 1500-as, 2000-es ütéseket is. Battle furyt neki, és kész is.

Riki

17 + 2,00
34 + 2,90
14 + 1,30

Közelharci - Végjátékos (Carry) - Menekülő (Escape)

Finomkodni felesleges: Riki egy maximálisan gusztustalan hős, ugyanis ultimate képessége megszerzése után láthatatlanná válik egészen addig, amíg nem támad. Ennek ellenére nem olyan könnyű játszani vele, hiszen egyrészt alaposan ismernünk kell a pályát, ha őt választjuk, valamint bátran el kell hagynunk társaink biztonságos közelségét, hogy levadászhassuk a magányos ellenfeleket. Fontos felderítő is, de dusttal vagy wardokkal könnyen elháríthatják az általa jelentett fenyegetést. Rikivel két képességet kell csak használnunk: a Smoke Screent (füstfelhő, ami némítja az ellenfeleket), valamint a Blink Strike-ot, amivel mögé ugorhatunk bárkinek, és lekaszabolhatjuk őt.

Undying

22 + 2,10
10 + 0,80
27 + 2,50

Közelharci - Szívós (Durable) - Ostromló (Pusher) - Bénító (Disabler) - Kezdeményező (Initiator)

Undying egy méltatlanul alábecsült hős a játékban, akivel viszonylag ritkán lehet találkozni, pedig egy igazi kincs ő, még ha nem is úgy néz ki. Bár hivatalos jellemzéséből kimaradt, érdemes támogató karakterként kezelni, aki egyetlen képességével kegyetlenül felbosszanthatja ellenfeleit. Ez pedig a Tombstone, amit érdemes minél hamarabb kimaxolni, ugyanis elsütésével egy sírkövet idézhetünk meg a pályára. Ennek hatására az ellenséges egységek közelében zombik kelnek ki a földből, hogy támadásaikkal lassítsák áldozataikat – minél alacsonyabb a célpontok életereje, annál gyorsabban ütnek a zombik. Hát nem aranyos? És akkor még nem említettem Undying ultimate képességét, vagy azt, hogy gyógyítani is képes.

Lich

18 + 1,55
15 + 2,00
18 + 3,25

Távolsági - Támogató (Support) - Vonali támogató (Lane Support) - Zúzó (Nuker)

Lich nagyon jó kezdőhős, de nem szabad elfeledkeznünk arról, hogy csak támogatóként van rá szükség a játékban, tehát nem sok szórakozás jut majd osztályrészéül akkor, ha egy sávon játszunk vele egy carryvel. Viszont rendkívül jó csapatjátékos, hiszen lassít, pajzsot húz a társaira, valamint képes saját creepjeit feláldozva manát generálni magának. Legfontosabb képessége az ultija, ami egy kegyetlenül nagyot sebző pattogó jéglabda. Ha ezt bedobja ellenfelei közé, akkor az tíz alkalommal pattan tovább egészen addig, amíg új célpontot talál magának. Aghanim's Scepterrel az ulti fejleszthető, szóval eléggé gyomorforgató karakterré válhat. De inkább építsük supportnak.

Jakiro

24 + 2,30
10 + 1,20
28 + 2,80

Távolsági - Zúzó (Nuker) - Ostromló (Pusher) - Vonali támogató (Lane Support) - Bénító (Disabler)

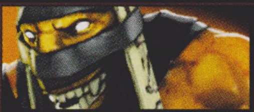
Bár Jakiro nincs a limitált hősök listáján, tehát a készítők nem ajánlják a kezdő játékosok számára, szerintem kár félni tőle, ugyanis egy remek támogató karakter, aki egyaránt képes kiváló tempóban sávok tolására és tornyok ledöntésére, valamint fagyasztó Ice Path képességével a harcok során az ellenséges játékosok bénítására is. Ráadásul nagyon egyszerű skilljei vannak, melyekből az egyiket automatára is állíthatjuk. Egyedül arra figyeljünk vele, hogy időben elsüssük a varázslatainkat, és vegyük figyelembe, hogy kicsit lassabb, mint a többi karakter. Liquid Fire képessége nagyon hasznos, maxoljuk ki minél előbb! Építsünk neki Arcane Bootsot és Mekanismet, valamint wardoljunk vele úgy, ahogy egy support-hőssel kell.

Witch Doctor

16 + 1,80
13 + 1,40
24 + 2,90

Távolsági - Támogató (Support) - Bénító (Disabler)

Listánk végére csupa támogató hőst raktunk, ugyanis ez a játékstílus már megkövetel egy bizonyos szintű alapismeretet. Tudnunk kell, mi az a wardolás, hogy milyen tárgyakat vegyünk, használjuk is azokat akkor és ott, amikor és ahol kell. Witch Doctor az egyik legerősebb support-hős, akinek nincs olyan képessége, ami kevésbé rosszabb a másiknál. Igazából mindegyikre szükség lesz: a Paralyzing Cask egy ide-oda pattogó bénítólabda, a Maledict egy területre ható mérgezés, a Voodoo Restoration pedig gyógyít. Ultija a Death Ward nevű lehelyezhető „gépágyú", ami fenntartást (channeling) igényel, s kegyetlen pusztításra képes. Támogató hős, tehát játsszunk vele úgy, ahogy egy támogatóval kell!

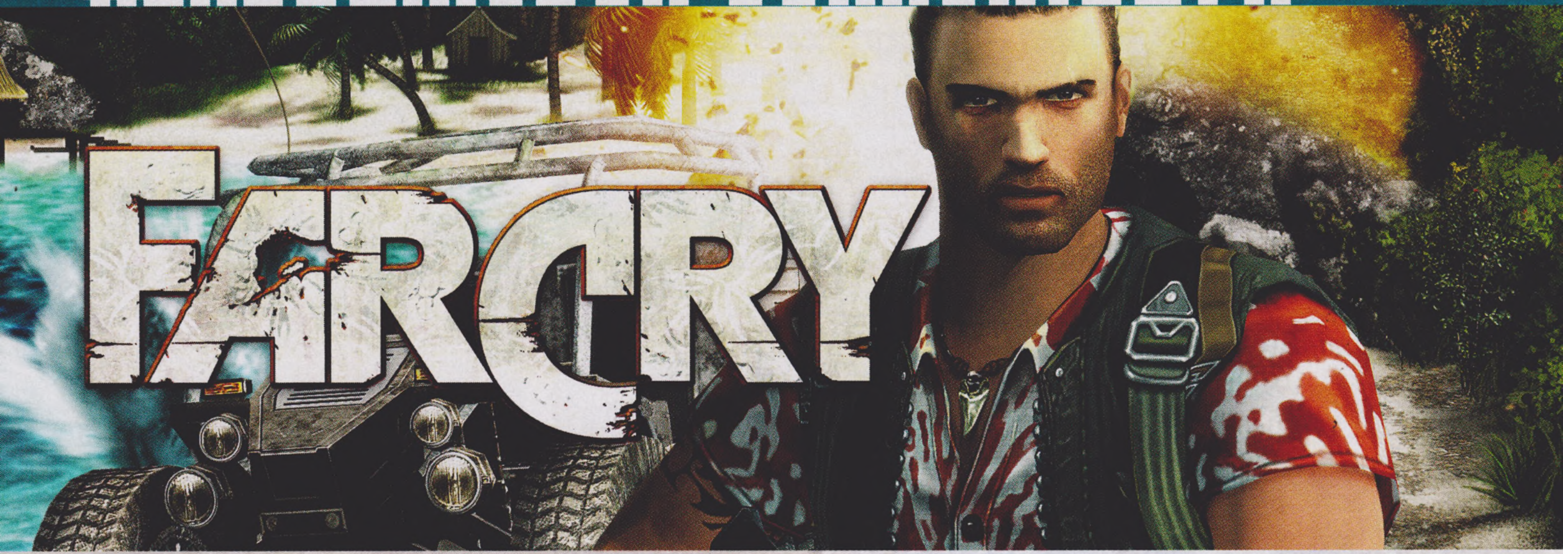


Shadow Shaman

19 + 1,60
16 + 1,60
21 + 3,00

Távolsági - Ostromló (Pusher) - Bénító (Disabler) - Zúzó (Nuker) - Támogató (Support)

Második legkedveltebb támogató hősöm, akivel ugyan nem egyszerű játszani, de ha kitanuljuk, rájövünk, hogy egy sokoldalú pusztítóról van szó. Képes egy ellenséges egységet ártalmatlan lénnyé változtatni vagy mágikus kötésbe burkolni, aki ennek hatására képtelen lesz mozogni vagy támadni. Ultimate képessége is nagyon erős, ezt ellővе ugyanis megjelenik a célterület közelében tíz tüzes ward, amelyek minden ellenséges egységet és épületet tűz alá vesznek. A wardok segítségével gyorsan betolhatunk egy tornyot, ami nagyon hasznos lehet a játék elején, hiszen rengeteg pénzt hozhat a konyhánkra. Meka, Arcane Boots, Aghanim's Scepter a legfontosabb tárgyak számára.



Far Cry

[ÍRTA DAN] **Keresve sem találhatnánk jobb alkalmat egy klasszikus újrajátszására, mint a sorozat legújabb darabját várva. A 2004 tájékán megjelent Far Cry egy generáció kedvence volt, mely ráadásul örökre bevéste magát az FPS-ipar méltán híres úttörői közé.**

A hullámvasútnak nevezhető szindróma viszonylag gyakori jelenség a játékiparban, mely sajnos a Far Cry-szériát sem kímélte: míg az első rész lebilincselő atmoszférájának köszönhetően játékosok százezreit csábította a képernyők elé, addig a sorozat második epizódja már kevésbé bizonyult népszerűnek. A negatív összkép eloszlatására ugyan négy évet kellett várni, de a Far Cry akkori, immár harmadik darabja által kínált jóságok szinte pillanatok alatt feledtetni tudták a korábban felgyülemlett kritikák sokaságát, ismét helyet adva a széria által évekkel ezelőtt megkezdett minőségi játékélménynek. Mire ezeket a sorokat olvassátok, már csak szűk egy hónap választ el minket attól, hogy végre megtudjuk, a Himalájával kecsegtető negyedik felvonás vajon képes lesz-e túlszárnyalni mindazt, amit 2012-ben a franchise teljes megújulásaként könyveltek el szerte a világban.

Mivel a várakozás az esetek többségében meglehetősen idegőrlő tud lenni, úgy gondoltuk, a retró szerelmeseinek kedvezve ugrunk fejest a legrégebbi Far Cry-ba, amely nemcsak új ösvényt vágott a már létező nyitott világú zsáner dzsungelében – köszönhetően többek között a vasakat alaposan meghajtó CryEngine-nek

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**

FEJLESZTŐ **Crytek**

MEGJELENÉS ÉVE **2004**

MŰFAJ **FPS**

MULTI **van**

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

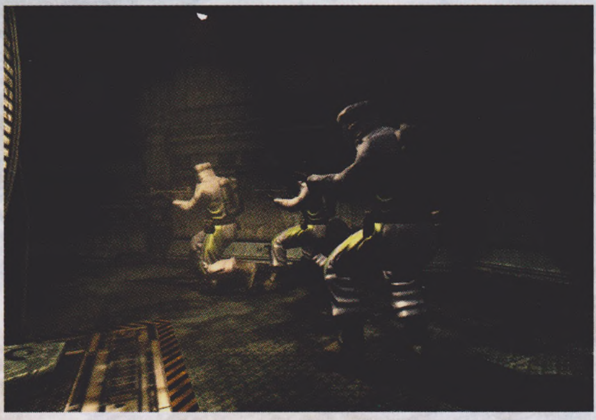
Ma már talán kevesen tudják, de a Far Cry eredetileg egy techdemó volt, amely az Nvidia GeForce 3 képességeit volt hivatott demózni, de olyan jól sikerült, hogy végül teljes értékű, tartalmas játékká bővült.

–, de egyúttal teljesen újraértelmezte a tíz évvel ezelőtti generáció FPS-toposzait.

ÖRDÖGI ÉDEN

Az ugrás ezúttal pedig szinte szó szerint értendő: idilli hajótúránk percek alatt zátonyra fut, miután egy marcona külsejű fickónak „hála" kedvenc csónakunk ripityára robban, mi pedig a halál elől menekülve inkább a tengerbe vetődünk. Néhány karcsapás után szerencsésen partot, pontosabban csatornát érünk, és ezzel a lendülettel kezdetét is veszi az egész kalamajka. Az előbbi sorokból már nagyjából érzékelhető, hogy hajótöröttek révén korántsem egy földi paradicsomban sikerült, ha csak egy pillanatra is, de menedékre lelnünk, a környék ugyanis hemzseg az állig felfegyverkezett zsoldosoktól. Hősünk, Jack, menten értetlenkedni kezd, vajon mi okból vertek tanyát a zöldellő réten e szép szál legények, és ami a legfontosabb: miért van rá így bepöccenve a szigeten mindenki?

Később persze tudomást szerzünk a balhé körüli részletekről, s utólag az is kiderül, hogy a korábban lakatlannak hitt szigeten nemcsak a sátrat vert kommandósok, hanem a kísérletek következtében mutálódott furcsa szerzetek, az úgynevezett trigensek is veszélyt jelentenek ránk. A legnagyobb problémát ugyanakkor mégsem az ellenség, hanem a szemrevaló (hajós) társunk, Valerie eltűnése jelenti, aki megtalálását követően nyomban be is nyögi, hogy ő egyébként egy CIA-ügynök, a sziget létezéséről pedig már évek óta tud, de a részletekbe most inkább nem menne bele, ugyanis a dzsungel közepén fekvő tűzhányó éppen kitörő lelkesedéssel kívánja beborítani az egész kócerájt. Nehézségektől tehát egyáltalán nem mentes állapotban vágunk neki az ismeretlennek, miközben minden irányból az életünkre törnek. Feladatunk – nem túl meglepő módon -, hogy épségben húzzuk el a csíkot, persze csak a megfelelő szálak felgöngyölítése, és az egyes pályarészek



VISSZA A JÖVŐBE

A GoG-os verzió kapcsán fontos tudni, hogy az kizárólag a fejlesztők által jóváhagyott fájlokat tartalmazza, így a cikkben is említett modokat más külső forrásból, például az erre a célra létrehozott ModDB portálon (http://www.moddb.com) kényszerülünk beszerezni. Ugyanakkor mindenképp pozitívum, hogy a jobbak többsége még ma is elérhető, sőt, a népszerűbbekhez mind a mai napig érkeznek frissítések. Amire leginkább kíváncsi vagyok, az a FarCrysis nevű csomag, melynek nevéből nem nehéz kitalálni, hogy miről is van szó: telepítése után egy alternatív Far Cry-univerzumba csöppenünk, melyben nem mással, mint a Crysisból ismert Jake Dunn-nal (alias Nomaddal) vethetjük bele magunkat az őserdei csetepatéba, számszeríjjal a kezünkben és persze nanoruhával a testünkön. A mod egyetlen szépséghibája, hogy sajnos még mindig fejlesztés alatt áll…

Az említett techdemó érdekessége az volt, hogy hatalmas dinoszauroszokat is tartalmazott!

végén felbukkanó, és megsemmisítésre váró kemény minibossok után.

HARCIAS HAJÓSKAPITÁNY

Mivel a túlélés ezt követően igencsak fontossá válik, gondolkodási idő hiányában kényszerülünk alkalmazkodni a helyzethez, amit azért nagyban megkönnyít a rendelkezésre álló csúzlik korántsem szegényes kínálata. Utóbbiakból egyébiránt a kézifegyverektől kezdve a gépkarabélyokon és távcsöves puskákon át összesen tizenkét darabot kínál a program, nem beszélve az aljnövényzet ritkítására is alkalmas machetéről, vagy a vállról indítható RLX rakétarendszerről. Az automata gépágyúk mellett természetesen a gránátok sem hiányozhatnak: a hagyományos robbanótöltettel szerelt változat mellett van vakításra alkalmas is, és persze a füst is a bevethető opciók közé tartozik. Felszerelésünk ékes részét az egyes szinteken begyűjthető páncél jelenti, amely hatásos védelmet nyújt a legkülönfélébb támadásokkal szemben – ergo kiváltképp hasznos maximális töltöttségen való tartása, melyhez mindösszesen némi kutatómunka szükségeltetik. (Vagy még annyi se, lévén szinte minden utunkba kerülő barakkban találunk legalább egyet, az életerőnk növelésére alkalmas medkitekhez hasonlóan.) A program nyílt világú jellegéből adódóan a bejárható terület nagysága korántsem egy hobbitelek méreteihez hasonlítható, így a gyalogos közlekedés mellett az A-ból B-be történő eljutást különböző járművek (úgymint a dzsip vagy a motorcsónak) teszik könnyebbé. Ez utóbbi kapcsán ráadásul kiemelendő, hogy a zsoldosoktól lenyúlt járgányokon többnyire gépágyút is találhatunk, amely rendesen hozzájárul egy-egy bázis legegyszerűbb módon történő felszámolásához.

HONNAN SZEREZHETEM BE?

Mivel egy jelenleg is több mint aktív sorozatról van szó, ezért nem is kérdéses, hogy a Far Cry könnyen beszerezhető. Mind a Steamen, mind a GOG-on elérhető, és mint mindig, most is az utóbbi adja a legtöbb extra tartalmat, és persze a biztonságérzetet, hogy ez bizony elindul modern operációs rendszereken is. A közelmúltban egy újrakiadást is megélt ez a rész, de a táláláshoz nem nyúltak, így pont úgy néz ki, mint az eredeti verzió.

gog.com

EL AZ UTAMBÓL!

Ha egyetlen mondatban kellene összefoglalnunk a lényeget, a legmegfelelőbb talán a „lövünk, oszt' megyünk" volna, ellenben mégsem tesszük, hiszen a Far Cry jóval több mondanivalóval rendelkezik, mint egy agyatlan, őserdei céllövölde. A 2004 táján megjelent, s ezzel útjára indult sorozat egészen újszerű módon kívánta megközelíteni az FPS fogalmát, mely nemcsak látványával, de tartalomban is gazdag világával pillanatok alatt belopta magát a szívünkbe. A meglehetősen egyszerű kezelhetőség, a fordulópontokban egyáltalán nem szegény, jó pár órányi kikapcsolódást tartogató kampány, a legyőzésre váró ellenségek, az alapjáték sokszínű kiegészítőkkel (modokkal) való bővítésének lehetősége, valamint a pályaszerkesztő mind-mind hozzájárulnak ahhoz, hogy a Far Cry korrekt módon összepakolt világa a mai napig képes legyen megállni a helyét. No és ott van még a többjátékos mód is, amely az ismertnek mondható opciók (deathmatch, team deathmatch) mellett egy Assault nevű lehetőséget is rejt, amelyben a támadóknak három bázist kell elfoglalniuk, a másik félnek pedig értelemszerűen megvédeni azokat.

A már említett pályatervező segítségével számos egyedi harcteret készíthetünk, melynek lényegében csak a képzeletünk szab határt, az elkészült darabokat pedig a helyi hálózaton cimboráinkkal is tesztelhetjük. (Utóbbi azért is kiemelendő, mert a „gyári változat" tényleg csak néhány pályát kínál, ennélfogva pedig hamar unalmassá válhat.) Bár nehéz konkrét negatívumokat kiemelni, ez mégsem jelenti azt, hogy nincsenek: a küldetések borzasztó módon önismétlők (függetlenül attól, hogy a történet mennyire összetett, lényegében egyhuzamban ugyanazt csináljuk), a mesterséges intelligenciánál tetten érhető anomáliák pedig meglehetősen érdekes képet festenek az amúgy élvezetesnek tűnő játékmenetről. (Ez utóbbi valamelyest „javítható", ha a nehézségi szintek közül mondjuk rögvest a legmagasabb fokozatra kapcsolunk.)

Mindent összevetve, és a negatívumokat számba véve sem tudjuk megszólni a Crytek alkotását, hiszen a Far Cry mind a mai napig kultikus darab a játéktörténelem legszórakoztatóbb műveinek panoptikumában, mely fénykorában nem egy játékost ösztökélt korszerűbb konfiguráció beszerzésére.

A 3D-s játékok többségéhez hasonlóan a Far Cry is rettenetesen öregedett, pedig annak idején ez volt a grafika csúcsa.

MIDDLE-EARTH
SHADOW OF MORDOR
A BOSSZÚ
HALHATATLAN
18
www.pegi.info
XBOX ONE
XBOX 360
PS3
PS4
PC DVD-ROM SOFTWARE
CENEGA
WB GAMES
MONOLITH
NEW LINE CINEMA
MGM
MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR © 2014 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Monolith. © 2014 New Line Productions, Inc. © The Saul Zaentz Company. MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR, THE HOBBIT, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s14)

Master of magic

[ÍRTA **MIGUEL**] **A Master of Magickel játszani nagyjából olyan élmény, mint mikor az összes kedvenc kajádból gyúrnak össze egyet, és a végeredményből nem borzalmas katyvasz lesz, hanem a világ legfinomabb ételeinek egyike.**

1994-ben a MicroProse kiadásában jelentek meg a legjobb játékok. Na jó, mondjuk inkább úgy, hogyha valamit ők adtak ki, az általában nem volt rossz. Na jó, mondjuk a Master of Magic eleinte rossz volt, mert tele volt buggal, de miután kijavították, már a játéktörténelem egyik legjobb 4X játéka lett belőle, és ez nem kis dolog. 20 évvel később sem sok olyan született, mint ez, pedig nem nagy dolog a recept: végy egy kedved szerint alakítható, cicomázható és fejleszthető hőst, és tedd bele egy olyan világba, ami csordultig van érdekesebbnél érdekesebb helyszínekkel. Tegyél hozzá egy nagy adagot a Civilization városmenedzseléséből, a harcokat pedig körökre osztott, külön csataképernyőn levezényelt csaták keretein belül intézd. Egy csipetnyi hangulat és jól átgondolt összetettség: puff, már kész is a játék, amit még két évtized múlva is emlegetnek.

Az eredeti kiadás annyira bugos volt, hogy a játékot később teljesen újra kellett gyártani.

A HEROES NYOMÁBAN

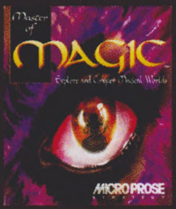
A Master of Magic tényleg mindent ötvözött, amit a körökre osztott stratégiákért odáig meg vissza lévő közönség szeretett. A siker titka talán az volt, hogy addig sosem látott mélységekben lehetett meghatározni a játék sok összetevőjét. Az indításkor választott hőst ugyanis pontosan úgy raktuk össze, ahogy mi szerettük volna: nemcsak azt választhattuk ki, hogy a hat varázslattípusban mennyire legyen erős, de még azt is, hogy az előre kiválogatott mágiák közül épp melyiket akartuk legközelebb megtanulni. Mivel a varázslatokat nemcsak csatában, de „csak úgy" is el lehetett lőni, a kiválasztott és kikutatott, vagyis megtanult bűbájok döntően befolyásolták a játék menetét.

A Master of Magicnek rengeteget köszönhetünk, manapság mégis alig emlékeznek páran a játékra.

Mindez azt is jelentette, hogy mi magunk döntöttük el, mennyire akarunk sokoldalú, vagy épp elmélyült karaktert indítani.

Természetesen egy-egy elem sok más, később megjelent játékban is felbukkant, de volt, ami nem ennyire jól, volt, ami nem ilyen részletesen. A Heroes of Might and Magic nagyjából hozta a varázs- és harcrendszer jellemzőit, hiszen ott sem feltétlenül kellett támadóvarázslat ahhoz, hogy a feltápolt seregünk lenyomja az ellenséget, viszont a véletlenszerűen megtanult bűbájok miatt mindig is kicsit lutriszerű volt a fejlődés. A Civilization már három évvel hamarabb jól hozta a városmenedzselést, de ott mégsem varázslatos egységeket termeltek a fűrészmalmok, és ez különleges ízt adott a Master of Magicnek.

Persze az igazán nagy húzás a két különböző létsíkon bejárható, párhuzamos világ, Arcanus és Myrror volt. Arcanus a Föld fantasymása lehet, persze jóval több meseszerű pályaelemmel. Myrror ehhez képest olyan, mintha a Gyűrűk Ura világát nyakon öntötték volna még egy adag varázsporral, hogy a lehető legvarázslatosabbnak tűnjön. A két világot portálok kötik össze, és ez a lehetőség pont annyira élvezetes, mint ahogy azt később a HoMM epizódjaiban megszoktuk.



ADATOK

KIADÓ
MicroProse

FEJLESZTŐ
SimTex

KIADÁS ÉVE
1994

PLATFORMOK
DOS, Windows

FELTÁMAD A LEGENDA?

Érdekesség, hogy bár kifejezetten jó játékról beszélünk, a mai napig nem volt igazi folytatása. Talán ez változik meg, ha kijön a magazin első felében bemutatott Worlds of Magic, de ha részesei akartok lenni egy darabka videojáték-történelemnek, szerezzétek be az eredetit. Főleg azért nem érdemes a Master of Magic folytatásának kikiáltott, félig halott izékkel próbálkozni, mert a hangulatot és a jó játékegyensúlyt eddig senkinek sem sikerült átmentenie. A MoM ugyanis nem simán jó ötletek egyvelege, hanem egy olyan játék, ahol ezek mind össze is állnak egy olyan egésszé, ami még húsz évvel később is élvezhető marad.

NEM MONDHATOD EL A VÉLEMÉNYEDET BÜNTETLENÜL #GAMERGATE

[ÍRTA **WILSON**] ***Kevés alantasabb és megvetendőbb cselekedet létezik mások zaklatásánál, függetlenül attól, hogy azt valaki viccnek szánja-e, vagy komolyan gondolja. Ha az internet népéről van szó, a kettőt gyakorlatilag lehetetlen megkülönböztetni, de az az incidens, ami #Gamergate-ként híresült el, azt mutatja, hogy a videojáték-ipar még évtizedekre van attól, hogy kulturáltnak lehessen nevezni.***

Szakítani szar dolog. Az ember lába alól kihúzzák a talajt, az addig ismert világa összeomlik, eltűnik egy biztos pont az életéből, és úgy érzi, ott helyben meg tudna halni. A szakításon túljutni még szarabb dolog: van, akinek egyáltalán nem sikerül, ezek az emberek így a múltban, az emlékeikben ragadnak. Van, aki akár évekig, de minimum hónapokig küzd, mások viszont rögtön új kapcsolatba menekülnek. Aztán persze vannak azok az emberek, mint Eron Gjoni, akik az interneten élik ki a sérelmeiket, de nem a senki által nem követett Tumblren vagy Twitter-üzenetekben, hanem olyan oldalon, ahol kiteregetik egykori párjuk szennyesét, valós vagy akár teljesen fiktív incidensekkel. És ha ez egy ismert személlyel történik meg, annak garantáltan botrány lesz a vége.

Ez az incidens is bizonyítja, hogy a harmincon túli játékosok is tudnak úgy viselkedni, mint a kisgyerekek.

EGY SZAKÍTÁS TÖRTÉNETE

Az egész augusztusban közepén kezdődött. Ekkor jelent meg a Steamen a Depression Quest, a depressziót elképesztően jó hozzáértéssel feldolgozó független játék, annak alkotója, az indie-körökben hatalmas népszerűségnek örvendő hölgy, Zoe Quinn egykori párja, Eron Gjoni pedig bekattant, és ámokfutásából a videojáték-szakma történetének egyik legdurvább botránya kerekedett. Quinn bűne elsősorban az volt, hogy otthagyta a srácot, aki erre válaszul egy bloggal reagált, ahol elképesztően hosszú, képernyőmentésekkel megtűzdelt bejegyzésekben mesélte el a nagyvilágnak, hogy Quinn egyáltalán nem szende szűz, fűvel-fával összeállt (akkor is, mikor kapcsolatban volt), ráadásul több esetben ezt azért, hogy a játékai jobb értékeléseket kapjanak a szaklapokban, a saját indie kiállítása pedig akkora figyelmet, mint nála sokkal nagyobb expók.

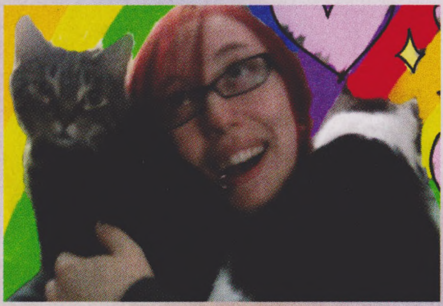
Az, hogy Gjoni cselekedete mennyire alantas, talán senkinek sem kell magyarázni, aki csak fikarcnyit is jól nevelt, vagy legalább tudja, hol van a határ az őrült ámokfutás és a magánélet szennyesének ízléses kiteregetése között (ha egyáltalán létezik ilyen). Az viszont, ahogy erre a játékosok, illetve maga a közösség reagált, már olyan, amire talán senki se számított: Quinnt, és az egész játékújságírást vették ostrom alá.

Nem kellett sok idő, hogy kiderüljön, Gjoni bejegyzéseinek szinte egyáltalán nincs alapja: Quinn valóban kapcsolatban volt minimum egy újságíróval, a Kotaku egyik munkatársával, ez azonban még jóval a sikeres játékai megjelenése előtt volt, ráadásul az említett sajtós nem is készített teszteket, ajánlókat Quinn játékairól, sem a kapcsolatuk előtt, sem azt követően. De ami egyszer az internetre felkerül, azt egy kicsi, de annál hangosabb tömeg garantáltan kész tényként fogja kezelni, és úton-útfélén hivatkozik rá, sőt, ha lehet, még a tüzet is szítja, igazi botrányt generálva. És pont ez történt itt is.

A TÖMEG EREJE

Hogyan reagált a tömeg? A lehető legellenségesebben: Quinnt a létező összes jelzővel illették, amit ember valaha csak kitalált, de az internet alja, a legszélsőségesebb, trollnak is nehezen nevezhető figurák ennél is továbbmentek, telefonon és személyesen is zaklatva a hölgyet, feltörve fiókjait, lehetetlenné téve a mindennapi életét, közzétéve a legszemélyesebb adatait, nem kímélve még a szüleit sem a támadásoktól. Azok se úszták meg, akik Quinn mellett emelték fel a szavukat: játékfejlesztők és játékújságírók tömkelege részesült hasonló kezelésben.

Hogy az eset mennyire nem egy szélsőséges, elszigetelt incidens, azt remekül példázta az, hogy Quinn után pár nappal egy másik prominens személyiség is ugyanebben a bánásmódban részesült. Arról az Anita Sarkeesianról van szó, aki fantasztikus YouTube-csatornát üzemeltet, amely kizárólag a nők szerepéről szól az egyes videojátékokon, és magán a videojáték-iparon belül is, megpróbálva objektíven, érvek tömkelegének felsorakoztatásával bemutatni, hogy a tolerancia, mint olyan szinte nem létezik ebben a műfajban, és a gyengébbik nem szinte nem több szexuális játékszernél, amivel egyes kiadók dollármilliárdokat tudnak bezsebelni.



A Sarkeesian elleni támadások olyan hevesek voltak, hogy a szálak felgöngyölítésébe még maga az FBI is becsatlakozott, miután bombával és gyilkossággal fenyegették a csupán a véleményét közlő hölgyet. És itt van igazából a fő probléma: az, hogy a Quinnnel történtek elindítottak egy olyan kényes beszélgetést a videojáték-szakma tisztaságáról, ami már régóta esedékes lenne, csak épp senki se merte bevállalni. Az ugyanis szinte már megszokottá vált, hogy a játékújságíró és a sajtós mennyire közel áll egymáshoz: nem is nagyon tehetnek mást, hiszen egymásra vannak utalva. Előbbinek magazinokat, online portálokat kell megtöltenie a lehető legfrissebb és esetleg exkluzív anyaggal, utóbbinak pedig pont ezt a médiát kell kiszolgálnia, másként nem tudná a lehető legolcsóbban elérni a lehető legnagyobb tömeget. Persze ez a kölcsönös kihasználás nem a játékipar sajátossága, a teljes szórakoztatóipar így működik: sajtótúrák, külföldi prezentációk és e köré kerített vacsorák, városnézések és egyéb események mindenhol vannak, de a százalékokhoz és pontokhoz görcsösen ragaszkodó videojáték-újságírás az, ami igazán durván ki tudja használni a rendszert, hiszen senki se akar 18-20 ezer forintokat kifizetni egy játékért, vagy egyáltalán fizetni – mindenki ott próbál ingyenpéldányt szerezni, ahol tud, és ez persze pont kapóra jön azoknak a piárosoknak, akik pedig a lehető legmagasabb pontszámot szeretnék a Metacritic-értékelések adatlapjánál látni. Márpedig ha egy újságíró személyesen is ismeri a sajtósát, aki ráadásul mindig kedves vele, miért vágna neki alá? Miért ne emelné fel pár ponttal a végső értékelést, csak hogy mindenki boldog legyen? És visszafelé: a tripla A kategóriás játékok és a hatalmas marketing-költségvetések világában boldogulni csak nagyon nehezen tudó indie fejlesztő miért ne vágódhatna be a médiánál, így próbálva meg túljutni az éhbéres hobbifejlesztésen?

TROLLOKNAK ÁLL A VILÁG

Az, hogy az internet népe rászáll valakire, nem újdonság, sőt, sok esetben igazából még élvezzük is, de csak és kizárólag akkor, ha olyan célpontról van szó, amely / aki több szempontból is megérdemli. Az viszont, hogy ez a támadás ilyen méreteket és ilyen formát öltsön, azért kifejezetten példátlan. A mostanság népszerű „swatting", azaz a különleges rendőri egységek kihívása ártatlan streamelőkre is egy alantas (és nem mellesleg illegális) dolog, de másokat halálosan megfenyegetni csak azért, mert azt mondják, hogy a videojáték ma már több mint szórakozás, mostanra kulturális jelenséggé vált, és a játékos, mint definíció sem pattanásos, kövérkés gyerekeket jelöl, hanem akár nyugdíjasokat, fiatalokat, fiúkat és lányokat, férfiakat és nőket is – nos, ez egész egyszerűen abszurd, és kiválóan bemutatja, hogy miért nem nevezhető még érettnek a videojáték-ipar, miért tartunk még ott, ahol a filmvilág úgy 90-100 évvel ezelőtt, miért nem lehet még mindig átlagemberek előtt játékokról beszélni, vagy hobbiként emlegetni anélkül, hogy kiröhögnének.

Mert tény, hogy vannak bajok a videojáték-újságírással – és eredetileg erről szólt volna ez az egész #Gamergate-botrány –, a szakma sok esetben össze tud fonódni a másik oldallal, a kiadókkal és azok sajtósaival, de ez egy olyan téma, amiről beszélgetni kell, ahol érvekkel kell vitázni, és nem lejárató és zaklató kampányt kell indítani az interneten és más csatornákon.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

RISEN 2: DARK WATERS

➲ Sziasztok!

A fent említett játékkal az a problémám, hogy amikor el szeretném indítani, akkor egy pillanatra előhozza a feliratot, és utána kifagy. Megpróbálom újra, és megint...

Az álmoskönyv szerint a Steam telepítési könyvtárán belül, a /steam/steamapps/common/risen2/commonredist/physx/9.12.1031/ mappában lévő Physx telepítőt kell ilyenkor lefuttatni (repair módban).

➲ Szia, Tika!

Feltelepítettem a Risen 2 játékot, és mikor elindítom, csak a nagy sötétség, és kilép. Nem ír ki semmit. Ilyenkor mi a teendő?

Valószínű, hogy a játék egy olyan felbontással vagy frissítési frekvenciával próbál elindulni, amit történetesen nem támogat a monitorod. A C: meghajtó – Felhasználók mappa – „Felhasználóneved" – Appdata – Local – Risen 2 – Config soron szaladj végig, aztán a Config nevű mappában lesz többek között egy Configuser.xml nevű fájl, ezt húzd bele egy üres, megnyitott Jegyzettömbbe. Keresd meg a következő sorokat:
AdapterNumber="0"
Top="0"
Bottom="768"
Left="0"
Right="1024"
RefreshRate="85"
és a sorok végén az itt szereplő értékekre javítsd át a fájlban szereplő eredeti értékeket, majd mentsd el a fájlt és ennyi.

Ui.: Előfordulhat persze, hogy egy VGA-driver frissítés hiányzik csak a rendszernek...

TEAM FORTRESS 2

➲ Na szóval, éppen a haverommal játszottunk egy Saxton Hale szerveren, és egyszer csak kidobott a játék egy your computer is blocking the VAC system üzenettel. Nem vagyok csaló, SOSE csaltam a játékban, nem tudom, mi lehet a baj. Egy szerverre sem enged fellépni, és miután újra beléptem a játékba, már a szervereket sem hozza elő! Kérlek, segítsetek, mert már 300 órát öltem a játékba, és nem kevés pénzt fektettem bele!
Előre is köszönöm: ➲ ERGEPARD

A hibaüzenet nem arra utal, hogy csaltál, hanem valamiképp a géped blokkolja a VAC (Valve Anti-Cheat) rendszer működését. Szóval először is zárd be a Steamet, aztán irány a Start menü - Minden Program - Kellékek, majd itt a Parancssoron jobb egérgomb, és Futtatás rendszergazdaként. A parancssorba írd be, hogy „bcdedit.exe /deletevalue nx" (idézőjelek nélkül). Számítógép újraindít és próba. (Gond lehet még bármely háttérben futó program, ha van bármi gyanús, új tűzfal, vírusirtó stb., lődd ki azokat is.)

GTA 5

➲ Sziasztok!
Problémám adódott a GTA Online-nal. Gyatra az angoltudásom, és nem tudok a kocsikra biztosítást kötni. Betérek a Los Santos Costums műhelybe, azon belül Loss/Theft Prevention és Full Coverage. Ez eddig oké, de vagy nem hajlandó biztosítást kötni az egyébként már megvásárolt járgányomra, vagy elfogadja, de amint felrobbantják, soha többé nem látom viszont a garázsomban.
Sok pénzt szórtam már el, kérlek, segítsetek!

Úgy tűnik mindent jól csináltál, ám egy fontos lépés kimaradt! Amennyiben káreset történik, a telefonodon a kontaktoknál, a Mors Mutualnál jelezned is kell a kárigényt.

SKYRIM

➲ Szia, Tika!

Leárazták a Skyrimet a Steamen, és a következő kérdés merült fel. A DLC-k ára külön-külön 9 euró. A Legendary Ed. pedig 10 euró. Nos, egy gépünkön már megvan az alapjáték és a Heartfire. Ha megveszem a LE-t arra a gépre, akkor az felül fogja írni az egészet, vagy egyenként letölthetem a szükséges cuccot?
Üdv, ➲ LEMMING
ui.: Ja, és még valami, amikor elindítom az új gépen a játékot, nincs hangja. Hogy-hogy?

Amennyiben ugyanarra a steames accountra megveszed a Legendary Editiont, akkor egyszerűen összefésüli a két verziót, magyarul a hiányzó DLC-ket bepattintja a már meglévő játékodhoz, és minden más elveszik. Tehát felülírja...

A nincs hang problémára: a Steam telepítési könyvtárában keresd meg a steamapps\common\skyrim\directx mappát, és innen futtasd le a dxsetup.exe fájlt.

➲ Üdv, Tika!

Három problémám van az említett játékkal:
1: A Cornered Rat után milyen küldetés következik? Próbáltam visszamenni Delphine-hez, de ő nem adott. Az általatok adott kódot használtam a Cornered Rathez: a CompleteQuest MQ202-t.
2: Hogyan lehet házasodni, és mik szükségesek hozzá?
3: Kiktől lehet házat venni, és hol?

Előre is köszönöm: ➲ ZSO

1 Az Alduin's Wall jönne - http://tinyurl.com/pccyooo. Esbernt kellene elkísérni Riverwoodba.
2. Vegyél egy Amulet of Marát a Maramal nevű szerzetestől (megtalálod Mara templomában, a cucc ára 200 pénz). Az amulettet tedd a nyakadba, és így új, leánykérős dialógus jön elő a kérdéses fehérnépnél (nyilván valamennyire kedvelnie is kell, ehhez csináld meg a küldetéseit, szórd meg ajándékokkal, és persze ha van saját kecó, az nagy előny, pont, mint az életben). Sikeres lánykérés után irány Maramal, aki 24 játékbeli órán belül levezényli a ceremóniát, aztán bebútoroztok a házba, és boldogan éltek, míg ásó, kapa, vagy egy nagy balta (mert válás ugye nincs) el nem választ.
3. Az elérhető ingatlanok listája: http://tinyurl.com/o95hy8q

METRO 2033

➲ Sziasztok, gurusok!
A Metro 2033-mal van egy gondom. Az egyik fejezetben, a „A harc a síneken" című résznél nem tudok továbbjutni. Amikor elhagyom a páncélkocsit, utána jön nem messze, hogy balra lesz egy kis rész, ahova egy ilyen ellenőrzőpontot építettek, és az lenne a lényege, hogy balra elfordulok, lőnék egy párat, és jön egy robbanás. Elvileg innen minden menne zökkenőmentesen tovább, de hiába, mert a jármű mindig kigyullad, és újra kell kezdenem a checkpointról. Nem tudom, hogy ez valami bug, vagy csak én vagyok a béna.
Visszajelzéseteket előre is köszönöm!
Tisztelettel, ➲ RICHÁRD

Az én olvasatomban a Trolley Combat epizódnál jársz, ahol a másik vágányon egy „tankot" kellett kilőni (pontosabban a tartóoszlopokat), ugye itt, amikor kiszállsz, egyszerűen csak követned kéne Pavelt. Aztán jön a Depot pálya, ami szintén sínautózás, de ennek a végén tropa a járgány, mondjuk itt rengeteg a botlódrótos akna

(térdmagasságban kifeszített huzalok) – lehet, hogy egy ilyenbe sétáltál bele?

DAYZ

➲ Kedves PC Guru!
A DayZ Standalone játékkal van problémám, mégpedig az, hogy amikor elindítom a laptopomon, akkor 640x400-as felbontásnál nem lehet nagyobbra venni. A menüt is alig lehet látni a pixelektől, szóval játékra alkalmatlan.

A laptopom: ASUS X550LB XO114D (IntelR CoreT i5 1600 MHz, NVIDIA GeForce GT 740M, 8192 MB DDR3 RAM, 15,6"-os kijelző, 1366x768 pixel). Szóval menni kéne a játéknak rajta, de ez a hiba nem tudom, miért van.

A játékban a Configure – Video – User Interface alatt is próbáld meg a felbontást átállítani, általában ez működik. Amennyiben mégsem, akkor a Dokumentumok mappán belül keresd meg a DayZ könyvtárat, majd Jegyzettömbbel nyisd meg az itt található Dayz.cfg fájlt. A fájlon belül a Resolution W (szélesség) és Resolution H (magasság) értékek megváltoztatásával tudod beállítani a kívánt felbontást. Pl.:
Resolution W=1366;
Resolution H=768;

➲ Helló, kedves PC Guru!
Egy kérdésem van a DayZ-vel kapcsolatban. Megvettem a játékot, most éppen a 0.48 patchnél tartunk. Na és azt szeretném megkérdezni, hogy játszom barátokkal magyar szerveren, és 10-30 percenként beszaggat és kidob a cucc, azzal, hogy a DayZ működése leállt.
Ez nagyon idegesít engem, tudnátok segíteni?
A választ előre is köszönöm!

Nem igazán van rá pontos válaszom, de az biztosnak látszik, hogy 32 bites op. rendszeren gyakrabban fordul elő ilyen, tehát megoldás lehet a 64 bitesre váltás. Némelyeknél a 2 GB RAM bizonyult kevésnek, de én egy VGA-driver frissítéssel is megpróbálkoznék...

DARKSIDERS

➲ T. PC Guru!
Problémám a következő: nemrég vettem meg Steamen a Darksiders című játékot. Felraktam rá a magyarosítást, ami hibásan működött. A magyarosításnál azt írják, hogy a játékhoz szükséges az 1.2 patch. A gond most kezdődik, ugyanis a játék Steamen 1.1-es, és sehogy sem akar frissülni.
A játék + jobb klikk, Tulajdonságoknál található frissítéseknél be van állítva, hogy tartsa mindig naprakészen a játékot. Magát a Steamet és a gépemet is újraindítottam, de így sem történt semmi.
A Google-ben is rákerestem a 1.2-es patchre, de csak warez/torrent dolgokat találtam. Kérdésem az, hogy tudnám Steamben elérni a hivatalos javítást a játékhoz.
A választ előre is köszönöm!
Üdv: egy olvasótok.

Mint kiderült – a kedves levélíróval egyeztetve –, a steames verzió valóban 1.1-nél tart (láttam ugyan én is az 1.2 torrentes hivatkozást, de nem vagyok meggyőződve arról, hogy hivatalos patchről van szó). Ami azonban a levélváltás során bebizonyosodott, hogy a linkek többségén (pl. a magyaritasok.hu-n) szereplő honosítás arra a bizonyos 1.2-re van felkészítve, ám a készítők blogján (http://tinyurl.com/pqgnk84) található verzió rendesen működik.

SHOGUN 2: TOTAL WAR

➲ Tisztelt gurusok!
A Total War Shogun 2: Fall of the Samurai c. játékkal adódott problémám. Lemezről indítottam a telepítést, el is indult, kérte a többi lemezt, majd befejeződött. Ezután szembesültem azzal, hogy csak egy másfél gigás adatcsomagot telepített, magát a játékot nem lehet elindítani, mert kötelezően a Steamről akarja letölteni. Sajnos nem rendelkezem olyan internetkapcsolattal, hogy letöltsek csak úgy 17 gigabyte-ot.
Ez egy bug lenne? Mit lehet csinálni ilyen esetben? Minek a 3 lemez, ha nem lehet arról telepíteni a játékot?
Tisztelettel: ➲ P.T

Jogos a felháborodás, ugyanis tényleg macerás Total Wart lemezről telepíteni, de elvileg létezik egy „tiszta" megoldás. A Steam kliensben a Fall of the Samurai-on jobb egérgomb, majd Helyi tartalom törlése. A Steam klienst zárd be (Steam, Kilépés), majd tedd be a lemezt! Aztán a Start menü Futtatás sorába írd be, hogy: „C:\Program Files (x86)\Steam\steam.exe -install E:". Nyilván, ha a Steam könyvtárad más meghajtón (mappában) van, akkor az elérési út elejét a szerint tessék módosítani, ugyanígy az E: helyére mindenképp a DVD-meghajtó betűjele kerüljön.

BATTLEFIELD 4

➲ Helló!
Az a bajom, hogy nem akar elindulni sem a BF3, sem a BF4. Egy ideje nem használtam az Origint, és most már be se hozza az internetes battlelogot.
Ha ezután manuálisan belépek, akkor pedig a BF3 egyszerűen leáll hibaüzenet nélkül, és feldob egy linket, hogy hol van az EA Help Center. A BF4 pedig elindul, de utána a battlelog kiírja, hogy nem tudott csatlakozni a szerverhez, plusz ugye ugyanaz a link. Miután onnan megoldást keresve machináltam valamit, azóta azt írja, hogy nincs meg az „esnlauncher..." fájl. Most nem tudom mi a neve, mert sok idő, amíg újra feltelepítem, de ezután max. 2 szám volt.
A válaszokat előre is köszi! ➲ KORNÉL

A Battlelog Web Plugins rész sérült meg, legalábbis erre utal a hibaüzenet. A Vezérlőpult – Programok eltávolítása opció alatt távolítsd el az imént említett elemet (Battlelog Web), aztán indítsd el a BF4-et, és újra felkínálja majd a plugin telepítését, akkor pedig tessék engedélyezni.

CS: GO

➲ Szia, PC Guru!
Kérdésem van a Counter Strike: Global Offensive játékkal kapcsolatban. Nem találtam a beállításoknál, hogy hogyan lehetne a célkeresztet kicsinyíteni. Viszont láttam, hogy be lehet írni játék közben kódokat valahogyan, amivel ezt meg lehet oldani. Szóval a kérdéseim:

1. Hogyan lehet játék közben előhívni ezt a részt?
2. Milyen kódot írjak be, hogy a célkeresztet le tudjam kicsinyíteni?

A válaszokat előre is köszönöm!

Konzolnak hívják azt a részt, és a játék számos paraméterét innen közvetlenül is be tudod állítani. Először is a Játékbeállításokban (Game Settings) engedélyezd a Fejlesztői konzolt (Enable developer console), majd a billentyűzet beállításainál a konzol bekapcsolása (Toggle Console) funkcióhoz rendelj valami értelmes billentyűt, pl. F2 vagy hasonló (mert alapból a ~ jelen van, magyar billentyűzettel pedig ez problémás). A konzolt megnyitva pedig a cl_crosshairsize paranccsal tudod növelni vagy csökkenteni a célkereszt méretét, a mögé írt értéktől függően (0-10-ig, de tizedesjegyeket is lehet használni). Példa: cl_crosshairsize 2.3

Amennyiben érdekel, hogy miként lehet további átalakításokat végezni a szálkereszttel, itt van egy kisebb guide: http://tinyurl.com/czzdycj

WAR THUNDER

➲ Sziasztok!

Csak egy olyan kérdésem van, hogy letöltöttem a War Thundert, ám amikor elindítom, a csík tölt, majd kicsivel a vége előtt megáll, és kiad egy hibaüzenetet, ami azt mondja, hogy a játékot be kell zárni valamilyen hiba miatt. Már régebben is próbáltam, de akkor is ugyanez volt. Megjegyzem, egy igen erős gamer PC-m van, szóval el kéne indulnia.
Válaszotokat előre is köszi! ➲ VINCE

Keresd meg a játék könyvtárát (ez többnyire a \Steam\SteamApps\common\War Thunder mappa), és itt a launcher.exe-n jobb egérgomb, majd Futtatás rendszergazdaként. Általában ami még zűrt szokott okozni, az a tűzfal/vírusirtó, ezeket kapcsold ki egy próba erejéig.

GARRY'S MOD

➲ Üdv ismét, PC Guru!

Elnézést, hogy már megint zavarok, de ismét egy hibába ütköztem, amit nem tudok megoldani. Nos, most a Garry's Mod nevű játékkal van bajom, mégpedig az, hogy elindítom a játékot, és amikor betöltene a pálya, kidob a Windowsba. Ez pár napja nem volt így, akkor ment rendesen (kb. 400 addonal együtt), de nemrég leszedtem még kb. 200-at, és azóta valami nem klappol. Valamelyik addon miatt lenne, vagy a mennyiségükkel van a baj? A legtöbb addonban 1-2 prop van és ennyi. Vagy valami egészen más baja van?

A mennyiséget lehet, hogy nem korlátozzák, de biztos van egy egészséges határérték, és te szerintem azt már túlléptéd. Ettől függetlenül lehet, hogy egyik addon hibás, csak most találd ki, hogy az utolsó 200-ból melyik! Legközelebb kisebb csomagokban telepíts, egyszerre csak párat, és mindig lépj be a játékba is, hogy ellenőrizd, minden működik-e.

IFA megy a hegyen, 4K fokozatban

Ahogy minden ősszel, idén is megrendezésre került az IFA, ami a nevével ellentétben nem egy munkára teremtett teherautókat felvonultató rendezvény, hanem az év egyik legrangosabb IT-eseménye, amelynek idejére Berlint elárasztják a tech-újságírók. Idén se volt ez másként, – igaz, a 2014-es IFA kicsit kevesebb újdonságot hozott, mint megszoktuk, ezt pedig talán a hardveres trendek gyors átállásának tudhatjuk be: egyik napról a másikra tört előre a 4K felbontás, a reneszánszát éli a VR-technológia, a mobilok, tabletek, hibridek és különböző noteszgépek frontján pedig viszonylagos stagnálás tapasztalható. A legnagyobb felhajtás egyébként az UHD kijelzők körül kerekedett az IFA-n. A Toshiba egy 5K-s, 21:9-es óriástévével kápráztatta el a nagyérdeműt (ez látható a képünkön), mely a maga 105 colos képátlójával ötvözi az ultra wide és az UHD panelek legfontosabb tulajdonságait. A TCL egy 4K-s, 110 hüvelykes képátlójú, hajlított óriással mutatta meg, hogy a tavalyi, szemüveg nélküli 3D tévéje után is van élet. A Samsung pedig fittyet hányva a jelenre, ugrott pár évet az időben, és egy 8K-s tévét vitt ki Berlinbe – a hatás nem maradt el, igaz, a 8K-s televíziózásra még nagyon sokat kell várnunk. Bár tavaly úgy tűnt, hogy ez a 4K-ra is igaz lesz, idén az LG standján folyamatosan sugároztak 4K-s online tartalmakat, ezzel bizonyítva, hogy a technológia kinőtte a gyerekcipőt. E mellé pedig az LG bemutatta a még idén piacra kerülő UHD OLED családját is, mely újabb nyoma a rendíthetetlen bizalomnak.

Virtuális valóság a Samsungtól

TERMÉK NEVE **GEAR VR** GYÁRTÓ **SAMSUNG** MEGJELENÉS **2014 VÉGE** ÁR **NEM ISMERT**

Az Oculus Rift még meg sem jelent (kicsit arrébb olvashattok a termék esetleges premierdátumáról), de már trendet teremtett – vagy pontosabban újjáélesztett egyet, elvégre a virtuálisvalóság-technológia régóta izgatja a mérnököket, és a '90-es években egy ideig úgy tűnt, hogy ez lesz a jövő útja. Aztán kiderült, hogy sok víznek kell lefolynia a Dunán ahhoz, hogy a VR széles körben is elterjedhessen, így cirka húsz évet kellett várnunk arra, hogy ismét a kanyarban lássuk a virtuális valóság megjelenítésének álmát. Egy olyan álmot, amin egyszerre sok gyártó osztozik, elég csak a Sonyra vagy épp a Samsungra gondolnunk. Utóbbi cég az IFA-n mutatta be saját konstrukcióját, a Samsung Gear VR-t, mely korai fecskeként még idén piacra kerül. A termék fejlesztésébe az Oculus mérnökei is besegítettek, a készülék pedig érdekes módon nem tartalmaz kijelzőt: a vásárlók egy Galaxy Note 4-et tehetnek bele a Gear VR-be, mely a maga AMOLED paneljével és WQHD felbontásával a kép és a hang közvetítéséért felelős (ja, igen, a hanghoz még kell egy 5.1-es füles is, különben az agyunk rosszul reagál az ingerekre). A Gear VR egyelőre tehát nem több drága kiegészítőnél. A szemüveg ráadásul nem kompatibilis a PC-vel (a vezeték nélküli technológia késleltetése miatt még azokkal a GPU-kal sem működik, amik támogatják a Note 4 Miracast interfészét), így egyelőre csak saját tartalmak megjelenítését teszi lehetővé. A Gear VR megjelenésére év végén lehet számítani, egybecsomagolva a Note 4-gyel.

Az Xbox és a felhő

A Microsoft a PC-s és konzolos játékokon túl a felhőjáték-iparba is berobbanna – azaz hogy elsőként lépne nagy cégként erre a meglehetősen ingoványos talajra, ahol még a Sony sem mert nagyon ugrálni. A redmondi vállalat állítólag egy olyan belsős rendszert bétatesztel éppen, ami nemcsak PC-s, hanem Xbox 360-as és Xbox One-os játékok streamelését is lehetővé teszi, minimálisra csökkentetett késleltetéssel, egy mezei internetböngészőn keresztül. Az Azure platformra épülő rendszer üzleti szempontból is előnyös lenne: az Xbox One volna az egyetlen fejlesztői környezet, a többi gépre a játékokat egyszerűen „kisugározná" a Microsoft, megspórolva így az átírás költségeit. Sci-finek hangzik? Kiderül.

Az Alienware az 51-es körzetbe költözött

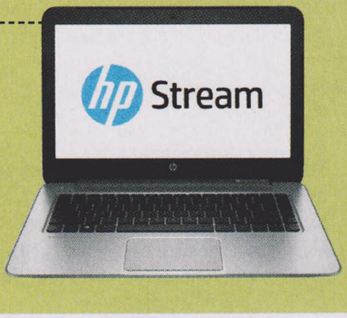
TERMÉK NEVE **ALIENWARE AREA-51 DESKTOP 2014** GYÁRTÓ **ALIENWARE** MEGJELENÉS **2014 OKTÓBER** ÁR **NEM ISMERT**

Brutális gamer-PC-t mutatott be az Alienware. Az Area-51 néven ismert család idei képviselője különleges kialakítást kapott: úgy néz ki, mintha valamilyen földönkívüli létforma tojást rakott volna, amibe egészen véletlenül kényelmesen be lehet rendezni egy játék-PC-t. A belső komponensek 45 fokos alakzatban helyezkednek el, így a 6-8- magos Intel CPU, a legfeljebb 32 GB DDR4-es RAM, a maximum négy VGA és az 1500 wattos tápegység egy galaxis csigaformáját kelti életre, csak épp több ezer dollárba kerülő alkatrészekből. Sajnos ajánlott árat egyelőre nem tudunk mondani, de az biztos, hogy a három UHD panelt (ez a gyakorlatban 11520x2160-as felbontást jelent) kihajtó gép nem lesz olcsó mulatság.

Mégsem lett olcsó a HP Stream

TERMÉK NEVE **HP STREAM** GYÁRTÓ **HP** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **300 DOLLÁR**

A HP Streamről az előző hónapban számoltunk be: ez lett volna az a noteszgép, amivel a HP beszáll a Microsoft vezette, Chromebookok elleni harcba. Mint azonban a szeptember 24-i megjelenés előtt pár nappal kiderült, a pletykált 199 dolláros ár végül 300 dolláros lett, ami még nem vészes ugyan, de közel sem olyan olcsó, hogy vonzóvá tegyen egy mezei HD-felbontású, takarékos komponensekből épített noteszgépet. Az ok minden bizonnyal az előtelepített Windows 8.1, ami nem ingyenes, mint ugye a Google-féle ChromeOS.



Saját GPU-n dolgozik a Samsung?

Nincs könnyű helyzetben a Samsung, ha grafikus megjelenítésről van szó, ugyanis bár a Galaxy S-sorozatnak nincs szégyenkeznivalója a használt GPU-k terén, sajnos az Android Google AEP fejlesztői készlete nagyon elavult a konkurens Apple Metal API-jához képest (módosított OpenGL ES 3.1-ről beszélünk). A megoldás egy új Google API lenne, ami készül, de még évekre van, a Samsung viszont türelmetlen, és lehet, hogy saját IP-t dolgoz ki inkább. Ha így lesz, az alapjaiban rengetheti meg a mobilpiacot.

SAMSUNG

Megjelent a felhizlalt iPhone 6

TERMÉK NEVE **IPHONE 6, IPHONE 6 PLUS, APPLE WATCH** GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **VÁLTOZÓ**

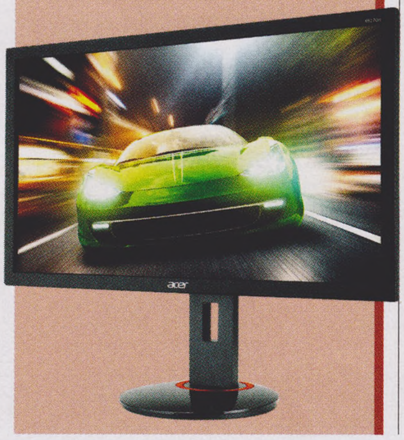
Mire e sorokat olvassátok, már nemcsak hogy bemutatkozott, de kapható, sőt, minden bizonnyal el is fogyott az első raklapnyi iPhone 6. Pontosabban a 6-os család, mert a pletykáknak megfelelően az Apple nem csupán egy új készülékkel rukkolt elő a szeptember elején megrendezett almashow-n. Kezdjük a nagyobb falattal: a kaliforniai gyártó idei csúcstelefonja egy 5,5 hüvelykes óriás, mely a sokatmondó iPhone 6 Plus nevet kapta, felbontása Full HD, A8 chip duruzsol benne (ennek specifikációi egyelőre nem ismertek), kamerája maradt 8 MP-es, és kapott egy NFC chipet is. A készülék 299 dolláros előfizetéses árról startolt az USA-ban, nálunk viszont még a legolcsóbb modell is 800 euró, szóval nem valószínű, hogy slágertermék lesz idehaza. A Plus változat mellett persze kapható a „sima" iPhone 6 is, mely mindössze egy 4,7 hüvelykes, 750x1334-es felbontású panelt kapott, de technikai specifikációit illetően megegyezik a nagy testvérrel. Legalacsonyabb előfizetéses ára 199 dollár, igaz, ennyiért be kell érnünk 8 GB háttértárral. Bár az Apple részvényei a bemutató során zuhanórepülést vettek, az iPhone 6-okból 24 óra alatt 4 millió darabot rendeltek elő, így korai még temetni a céget. Érdekesség, hogy az Apple az új telefonokon túl az iOS8 operációs rendszert, illetve saját okosóráját, az Apple Watch-ot is bemutatta. A háromféle (Watch, Sport, Edition) kiadásban érkező karóra szintén kétféle méretben kapható, a verziók közti legfőbb különbség pedig a felhasznált alapanyagokban keresendő.

4K-s G-sync monitor az Acertől

TERMÉK NEVE **XB0 HERO**
GYÁRTÓ **ACER**
MEGJELENÉS **2014 OKTÓBER**
ÁR **200 EZER FORINT KÖRÜL**

Az Acer egy nagyszabású sajtótájékoztatón leplezte le az XB0 Herót, ami egy 4K-s, G-synces gamer-monitor. A panel 28 hüvelykes és cirka 200 ezer forint környékén lesz kapható, valamikor októberben, de pontos dátum egyelőre nincs. Ha minden jól megy, a következő PC Guru magazinban alaposan szemügyre vesszük az ASUS legnagyobb kihívóját, addig is lehet gyönyörködni az egyetlen kiadott képben.

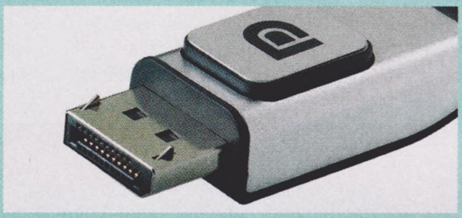
acer



Többé nem álom a 4K-s 3D DisplayPort 1.3

TERMÉK NEVE **DISPLAYPORT 1.3** GYÁRTÓ **VESA** MEGJELENÉS **2015** ÁR **NINCS**

A DisplayPort a jelenleg elterjedt médiacsatlakozók közül egyedüliként képes a 4K-s monitorok 60 Hz-en történő meghajtására, így nem csoda, hogy viszonylag költséges volta ellenére is egyre több készülék hátulján találjuk meg. A csatlakozót megtervező Video Electronics Standards Association (röviden csak VESA) nemrég bejelentette, hogy a DisplayPort nemsokára megújul, ugyanis elkészült az 1.3-as változat, ami másfélszer olyan gyors, mint a jelenlegi variáns. A sávonkénti 5,4 Gbps-os adattovábbítási sebesség immár 8,1-re nőtt, ami a többletterhelés elkerülése végett 25,92 Gbps-os nyers teljesítményt jelent egy négysávos vezetéken. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy az új szabvány nemcsak hogy reggelire zabálja a 4K-s felbontást, de lehetővé teszi az 5K-t is 60 Hz-en, sőt, a 4K-s képet immár 120 Hz-en is közvetíteni tudja, ami azt jelenti, hogy akár UHD-ban is nézhetünk 3D-s képet – talán nem kell elmagyarázni, hogy ez miért kiváló hír. A legnagyobb újdonság azonban a DisplayPort 1.3 multifunkciós tulajdonsága: a VESA elérte, hogy a négy csatornából kettőt ne csak képi, hanem bármilyen tartalom továbbítására használni lehessen, így az új DP akár az USB babérjaira is törhet a mobilszférában. Persze a csatlakozó bevezetése még a jövő zenéje: a gyártó szerint jövőre, azaz 2015-ben érkezhetnek meg az első 1.3-as DisplayPorttal szerelt monitorok és tévék, igaz, a terjesztési tempója hamar fel fog gyorsulni, hisz ahogy az IFA-n is láttuk, a 4K már nem álom többé, hanem kemény valóság.



Nemsokára kész az Oculus Rift

TERMÉK NEVE **OCULUS RIFT** GYÁRTÓ **OCULUS VR** VÁRHATÓ MEGJELENÉS **2015** ÁR **200-400 DOLLÁR KÖZÖTT**

Azt beszélik, hogy jövőre tényleg elkészül a messiásként várt Oculus Rift VR-sisak, az a csodálatos termék, amit két éve hordoz tenyerén a szakma, annak ellenére, hogy valójában még senki sem tudja, milyen is lesz, amikor befejezik a fejlesztését. Szeptember elején kapott szárnyra a pletyka, hogy az Oculus VR 2015 nyarán bocsátaná ki a végleges változat utolsó tesztverzióit, és ezt a folyamatot egy gyors premier követné, akár még ugyanabban az évszakban. Mivel a kijelzőt az Oculus a Samsungtól kapja kölcsön (WQHD-s Note 4 panelekre számíthatunk), ezért a képminőség rendben lesz, az árat pedig 200 és 400 dollár közé teszi a gyártó. Hogy idehaza mennyibe kerül majd a szemüveg, jó kérdés.

Gigabyte BRIX Pro

Kicsi a BRIX, de erős?

[ÍRTA CHRIS] A mini-PC-kről (avagy barebone-gépekről) egy ideje az az uralkodó nézet, hogy nem túl erős masinák. Többnyire olyan alkatrészekből állnak, melyeket ultrabookokban találhatunk, ezért aztán teljesítményük is a drága hordozható munkaállomásokét idézi.

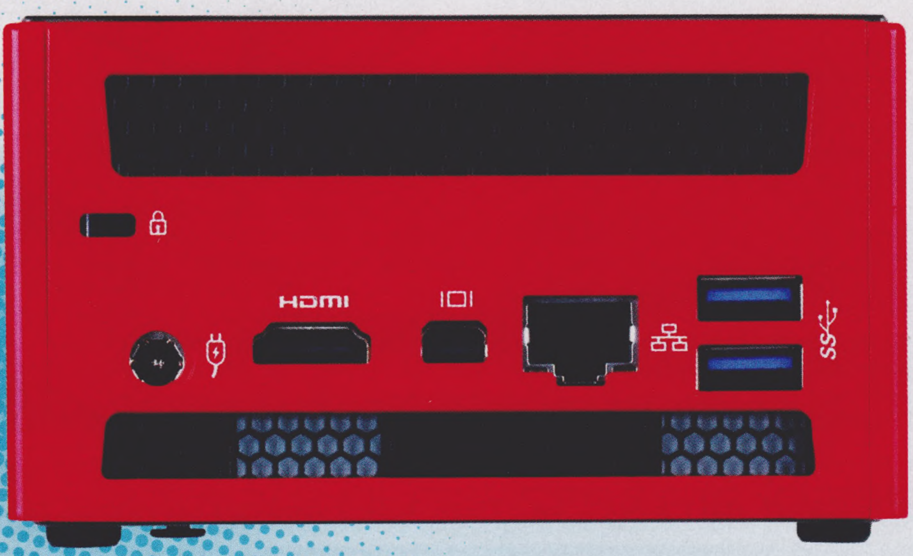
Tény, hogy ezeket az apró masinákat nem a keményebb megpróbáltatásokhoz tervezték, ahogy viszont sok más hardver esetében, ezen a területen is találunk különleges, helyenként az általánosításokat megcáfoló számítógépeket, melyek láttán bizony fel-felmerül bennünk a kérdés: minek vegyünk egy bazi nagy gépet otthonra, ha egy 10x10 centis is ugyanazt tudja, mint egy átlagos PC? Nos, a Gigabyte BRIX sorozatának általunk kipróbált változata megalapozottá teszi a kételyt, ugyanis olyan alkatrészekkel zsúfolták tele, amitől még egy gamer is felhúzza a szemöldökét. De vajon érdemes rögtön ilyen gépet venni egy hatalmas asztali PC helyett? Egyáltalán ki tudja váltani kedvenc vasunkat egy alig tenyérnyi apróság? A válasz bizony nem egyértelmű.

A KÜLSŐ, AMIBE AZONNAL BELESZERETSZ

A Gigabyte BRIX családjában legalább tucatnyi mini-PC-t találunk, melyek más-más céllal kerültek le a gyártó mérnökeinek tervezőasztaláról. A mindössze szövegszerkesztésre alkalmas modellektől az olyan, kifejezetten erős példányokig terjed a skála, mint a BRIX Gaming néven elhíresült BXi5G-760, melyben egy GeForce GTX 760-as GPU teljesít szolgálatot. Mi velük szemben az általános felhasználásra szánt, talán legszélesebb spektrumú BRIX Pro változat gyengébb (létezik i7-es kiszerelésű is) példányát kaptuk kézhez, a BXi5-4570R-t. E gép alkotóelem-listáját olvasva kiderült, hogy elméletileg egy hétköznapi asztali PC erejét képes kipréselni magából, tehát elsősorban munkára, illetve multimédiás alkalmazásokra találták ki. Mielőtt azonban nagyon elmerülünk a chipek és kábelek közt, lássuk, miért van egyáltalán esélye egy ilyen masinának a piacon!

Az első és legfontosabb dolog, amit a BRIX Próról tudni érdemes, hogy mini-PC lévén egy egészen apró számítógépről beszélünk. A kis piros doboz méretei döbbenetesek, még a legkülönfélébb hardverekhez hozzászokott tesztelők is sokszor csodálkozva forgatják kezükben a piciny kockát, azon morfondírozva, hogy mikor jutott el a világ erre a szintre. Egy átlagfelhasználó pedig valószínűleg azonnal beleszeret ebbe a kis csodába, aminek méretei magukért beszélnek: a ház mindössze 11x11 cm-es, magassága pedig alig több mint 6 cm. Egy megtermett férfinak tehát simán elfér a tenyerében a gép, az igényes fémborítás és a markáns formavilág pedig egészen pofás megjelenést kölcsönöz neki. Még a szükségszerű szellőzőnyílások is úgy lettek kialakítva rajta, hogy azok nem törik meg a modell szépségét, egyediségét.

A szerethető megjelenés mellett a BRIX Pro tervezői igyekeztek a lehetőségekhez mérten annyi csatlakozóval ellátni a dobozt, amennyit a szabad hely mérete engedett. A gépen találunk egy normál méretű HDMI- és egy mini-DisplayPortot is, melyekről akár egyszerre két képernyőre is kivezethetjük a GPU által generált képet. A hátoldalon akad egy hálózati csatlakozó, aminek szerencsére nem szükségszerű a használata, hiszen wifivel is rendelkezik a kicsike, amit egyébként érdemes is kihasználni, hogy minél kevesebb kábel tekeregjen az amúgy sem túl szellős apróságunk mögött. Különféle külső perifériák számára találunk még 4 db USB 3.0-s csatlakozót is, melyekből kettő hátul, kettő pedig elöl helyezkedik el. Ezekre köthetünk a nyomtatótól kezdve az egéren át a billentyűzetig mindent, csupán arra kell figyelnünk, hogy a portok a helyszűke miatt rendkívül közel kerültek egymáshoz, s ezért csak vékony csatlakozókat tudunk közvetlenül egymás mellé pakolni. A számítógép elején felfedezhetünk egy 2.5-ös jack-kimenetet is, amin át hangot csikarhatunk ki a BRIX Próból – és ennyi. 11X11 centibe több minden nem fért bele, ezért egy-két olyan, máskor természetes dologról kénytelenek vagyunk



Gigabyte BRIX Pro teljesítményteszt (1920x1080)

JÁTÉK	GRAFIKAI BEÁLLÍTÁS	TESZTEREDMÉNY
Counter-Strike: Global Offensive	Very High	67,7
Diablo III: Reaper of Souls	High	40,7
StarCraft II: Heart of the Swarm	Ultra	30,2
Tomb Raider	Medium	30,8
Team Fortress 2	Very High	51,3

Gigabyte BRIX Pro specifikációk

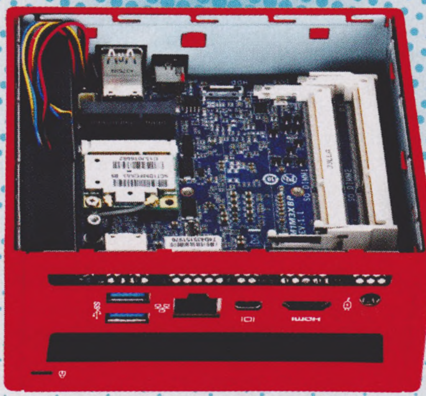
Processzor	Intel Core i5-4570R 3.2 GHz
Memória	4 GB DDR3-1600 (maximum 16 GB)
Chipset	Intel HM87
Videokártya	Intel Iris Pro Graphics 5200
Hangkártya	Realtek ALC269
Dimenziók	62x111,4x114,4 mm
Háttértár-hely	1 x mSATA, SATA (6 GBps)
Hálózat	Realtek RTL8111G Gigabit LAN Wi-Fi 802.11a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.0
Csatlakozók	4 x USB 3.0, 1 x mini-DisplayPort, HDMI, jack
Fogyasztás	100-240 W
Támogatott OS	Windows 7, Windows 8, Windows 8.1
Tömeg	2,0 kg
Garancia	1 év
Kiskereskedelmi ár	kb. 170 ezer Ft

lemondani, mint a tradicionális mikrofonbemenet vagy az optikai csatlakozók.

MENNYIRE ERŐS A BORS?

A BRIX Pro külseje tehát meggyőző, lássuk, mit rejt belül! A gép szívét egy Intel processzor alkotja, nevezetesen egy negyedik generációs Intel Core i5-4570R, amely 3,2 GHz-en ketyeg. Ez a négymagos főegység „asztali szemmel" nézve egy felső-középkategóriás processzor, amely nyers számítási kapacitásának köszönhetően ugyan sok játék ajánlott rendszerigénye felett helyezkedik el, sajnos azonban vizuális teljesítmény terén még nagyon messze van a 3D-s nirvánától. A BRIX Próban pedig nem található külön GPU, így csak az APU Intel Iris 5200-as chipjére hagyatkozhatunk, ha filmet nézni vagy netán játszani szeretnénk. Kétségtelen, hogy az említett grafikusmag nem indul egy ligában az olyan nagykutyákkal, mint az Nvidia GeForce GTX sorozata, viszont tökéletesen alkalmas irodai szoftverek és kisebb gépigényű játékok (például a manapság igen népszerű MOBA-k) futtatására. Mivel a szintetikus tesztek a BRIX esetében nem tettek volna igazságot, ezért inkább konkrét játékokat teszteltünk rajta, olyanokat, melyek manapság legtöbbünk gépén ott pihennek. Így került fel az SSD-re többek között a Diablo III: Reaper of Souls, az ingyenes Team Fortress 2 vagy a StarCraft II: Heart of the Swarm, melyek jórészt teljesen élvezhető sebességet produkáltak, még a legmagasabb grafikai beállítások mellett, 1920x1080-as felbontáson is. Furcsamód listánk leggyengébben muzsikáló példánya az a StarCraft II volt, amely ultra beállítások mellett nem igazán volt képes 30 fps fölé menni, ezért itt kénytelenek voltunk engedni a minőségből a multiplayerre is alkalmas sebesség elérése érdekében. (Pontos adatokért lásd a mellékelt táblázatot!)

A BARBONE-PC-K HAJNALA MÉG NAGYON MESSZE VAN, HA EGYÁLTALÁN ELJÖN, AZ AZONBAN BIZTOS, HOGY A GIGABYTE-ON NEM FOG MÚLNI A GÉPZSUGORÍTÁS.



A gép alapáron tartalmaz egy processzort, egy alaplapot, egy házat és egy külső tápegységet (ironikus, de utóbbi hosszabb, mint maga a gépház), sajnos azonban minden mást külön kell megvásárolnunk hozzá. A mi tesztpéldányunk egy szinte azonnal használható, memóriával is felszerelt példány volt, ami azt jelenti, hogy találtunk benne két darab DDR3 1600-as, 4 GB-os memóriamodult. Ennyi RAM mondhatni minden személyi számítógép esetében szükségszerű manapság, hiszen a Windows 8 (vagy akár a Windows 7) csak akkor érzi magát jól a gépen, ha legalább 8 GB memórián terpeszkedhet el. Természetesen a mini-PC-nkbe nem hagyományos modulokat, hanem a laptopokba is való SO-DIMM kártyákat kell vásárolni, melyekből legfeljebb 2 db, maximum 1600 MHz-es példány fér rá az alaplapra. Háttértárolóból mi egy 120 GB-os SSD-t kaptunk a számítógéphez a Gigabyte jóvoltából, ami a véleményünk szerint elég is a BRIX Próhoz, de ha valaki több lábon szeret állni, annak jó hír, hogy a házat felnyitva találunk még egy 2,5 colos foglalatot egy újabb SSD vagy HDD számára. Ezen a téren persze már eléggé elszállhatnak az árak, így az azonnali vásárlás helyett érdemesebb későbbre tolni a döntést, miután már beüzemeltük a mini-PC-t valamilyen olcsóbb háttértárral, hiszen a tesztidőszak alatt úgyis kiderül, tényleg szükség van-e a plusz tárolóra. Egyéb bővítési lehetőségek nincsenek, de mivel a „videokártya" és a processzor integrált, ezek elég stabilan lecövekelik a gép teljesítményét egy olyan szintre, ami egy játékos számára már nem túl ideális.

AMIKOR BOTOND NEM TÖRI BE A KAPUT

A fentieket olvasva sokakban felmerülhet a kérdés, hogy miért is lenne szüksége bárkinek egy ilyen PC-re. Nos, valóban nehéz meggyőzni az egyszeri embert a vásárlásról, hiszen a bővítési lehetőségek korlátozottak, a teljesítmény pedig épphogy megüti a közepes szintet. Arról nem is beszélve, hogy bizony egy játék vagy Full HD film elindítását követően a hűtőrendszer elég durva zajt csap, és egy serpenyőt a gépre helyezve valószínűleg egy lángossütőt is simán levezényelhetnénk a segítségével. Emellett a gép ára sem túl baráti, hiszen a BRIX Pro i5-ös változatának alapcsomagja 150 ezer forintba kerül, ami mellé kötelezően be kell ruháznunk még memóriába és egy háttértárba is – ennyi pénzért pedig igencsak erős munkaállomást lehet felhúzni külön-külön beszerzett komponensekből. A vásárlás mellett tehát mindössze egyetlen érvet tudunk felsorakoztatni, ez pedig a méret. A BRIX Pro egy egészen apró, döbbenetes megjelenésű gép, ami esetenként felveszi a versenyt egy hagyományos PC-vel is. Tény, hogy amennyiben egy gamer-PC-t szeretnénk magunknak, nem ez lesz a legjobb választás, de ha csak el szeretnénk kápráztatni a haverokat azzal, hogy van egy apró, melóra is alkalmas számítógépünk, amelyiken vígan elfut a Diablo III is, vagy mindenáron akarunk valami izmosabb vasat, amit könnyen cipelhetünk (persze egy kijelző azért majd kell hozzá...), akkor érdemes lehet elgondolkodni a vásárláson.

Eszköz: **barebone-PC**
Info: **hu.gigabyte.com**
Ár: **kb. 170.000 Ft**

PC GURU INDEX
7.5
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

ASUS ROG SWIFT PG 278Q

Gyorsabb a gondolatnál

[IRTA CHOCHO] Az ASUS a G-sync technológiára bízná a játékosok jövőjét, ehhez pedig remek kiindulópont egy olyan gamer-monitor, amivel a tajvani gyártó minden konkurensét beelőzi. A PG287Q pontosan ilyennek tűnik, de megérheti a brutálisan magas árat?

A kik rendszeresen játszanak PC-n, jól tudják, hogy milyen idegesítő tud lenni a képtörés, angol szakszóval screen tearing; ez az a jelenség, amikor a képernyő és a képet közvetítő videokártya közötti szinkronizáció egy pillanatra megszakad, a monitort horizontálisan szétválasztva egy korábban feldolgozott, megjelenített és egy annál újabb képkockára. Bosszantó dolog ez, ami a 3D-s játékok hajnala óta van velünk, ám nagyon úgy tűnik, hogy lassan eljő az alkonya, ehhez pedig nem kell más, csak az, hogy a PG278Q-hoz hasonló, G-synces monitorok elterjedjenek. A G-sync egy olyan eljárás, ami a VGA és a kijelző szinkronizálását sebtapaszként kezelő V-sync hardveres utódjának mondható. Lényege, hogy a videokártya által kirajzolt képet maximálisan összehangolja a monitoron megjelenővel , kiküszöbölve a másodpercenkénti képkocka-mennyiség váltakozása okozta bakikat, a hardveres őskor emlékei közé száműzve a zavaró screen tearinget – örökre. Ha részletesebben szeretnétek tájékozódni a G-syncről, olvassátok el róla szóló keretes anyagunkat oldalt, melyben arra is kitérünk, hogy mi az alapvető probléma a V-synckel. Most viszont legyen az ASUS gyönyörűségéé a főszerep, mely korunk talán legjobb gamer -monitora – persze luxuskijelzőktől megszokottan magas áron.

Jó-jó, de mi is az a G-sync?

A cikkben csak átfutottunk azon, mi is az a G-sync, és miért örülünk neki, most viszont picit részletesebben is kitérünk a dologra. A V-sync beállítás biztos ismerős a legtöbb játékosnak, hisz ez az az opció, amit aktiválva a játék fps-értéke a monitor képfrissítéséhez igazodik, azaz egy 60 Hz-es panel esetén 60 fps-sel megy majd az adott program (feltéve persze, ha adott hozzá a megfelelő teljesítmény). A V-sync a vertikális szinkronizálás kifejezés rövidítése: ez az eljárás arra szolgál, hogy a monitor képfrissítésének megfelelő szintre „fogja vissza" a videokártya teljesítményét, ami egyébként kitolna magából akár 100-nál több képkockát is, csíkozódást, azaz screen tearinget eredményezve. Bár a V-sync elméletileg megoldás a problémára, valójában nem tökéletes, ugyanis a 60 fps-es limit miatt előfordul, hogy a VGA által generált kép „várakozó" státuszba kerül, csúszást eredményezve így. A megoldás a hardveres szinkronizálás lehet, és itt jön képbe az Nvidia-féle G-sync, ami egy dinamikus frissítési módszer: a VGA által gyártott kép akkor jelenik meg a panelen, amikor lerenderelték. Ehhez viszont olyan monitor kell, ami támogatja az eljárást, illetve elég gyors ahhoz, hogy képes legyen összhangba kerülni a durva teljesítményhullámzással. A G-sync manapság még ritka madár: csak néhány megjelenítő támogatja, és kizárólag olyan Nvidia-kártyákkal üzemel, amik képesek erre a technológiai bravúrra. A G-sync egyébként 40 és 60 fps között hullámzó játékok esetében hat a legjobban, valamint gyors reakciót követelő multis shooterek futtatásakor.

10,5 KILÓ LETT, MARADHAT?

A PG278Q egy hatalmas, 10 kilónál is nehezebb csomagban érkezik, ami első ránézésre akár egy masszív CRT-torzszülöttet is rejthetne. Kétségtelen, hogy a gyártó megadja a módját, ha a Republic of Gamers termékcsalád gyermekeiről van szó; a gigászi habszivacsszeletek által közrefogott monitor mellett egy telepítőlemezt, egy DisplayPort- és egy USB 3.0-s kábelt, külön tápegységet, a kötelező leírást, illetve a RoG-tól megszokott matricát találjuk. Mindezek láttán ugyan felvetül a csomag jogos méretének kérdése, de legalább nem kell attól tartanunk, hogy a méregdrága készüléknek baja esik a szállítás során. Amikor végre kicsomagoljuk a monitort és felállítjuk az asztalunkra, jöhet az ámulás és bámulás, ugyanis a PG278Q valami egészen elképesztően jól néz ki. Nem elegáns, mint a luxusmonitorok többsége, hanem rusztikus, erőszakos benyomást kelt, azt sugallva a vásárló felé, hogy ezen jószággal az oldalán bizony senki sem packázhat vele. A szögletes, vadul vágott élek talán nem mindenkinek jönnek be, de még az elegancia megszállottjainak is el kell ismerniük, hogy az ASUS nagyon érti a játékoshardverek dizájnját.

A 1080P-S PANELEK IDEJE SZÉP LASSAN LEÁLDOZIK, A 4K VISZONT MÉG MINDIG NEVETSÉGESEN DRÁGA – ILYENKOR LEHET JÓ ÖTLET A KÖZTES WQHD

Mindezt csak tetézi a tökéletes ergonómia: a PG278Q emelhető, dönthető, sőt, 90 fokban is elforgatható, így akár bizonyos munkák során is a segítségünkre lehet (na, nem mintha ebben az esetben ez túlságosan mérvadó feltétel lenne). Méretét tekintve a panel 27 hüvelykes, tehát hatalmas, ám ennek ellenére a kijelző mégis szépen simul bele a térbe. A merész külalakkal még azt a tényt is palástolni tudja az ASUS, hogy ezt a monstrumot bizony hűteni kell rendesen: a hátoldal két felére került szellőzők olyanok, mint egy tuningolt autó látványos motorháztetője. A gombsor és a monitor beállításaihoz elengedhetetlen joystick a jobb oldalra került, ezeken kívül pedig mindössze az a négy csatlakozó csúfítja el picit az amúgy tökéletes formavilágot, amik nélkül képtelenség lenne használni a PG278Q-t. És ez az első olyan pont, ahol nyafogni lehet, lévén a készülékre mindössze egy darab video-csatlakozót szereltek. A G-sync alapfeltétele a DisplayPort megléte, ennél fogva a PG278Q-n csak és kizárólag ilyen bemenet található, mellé pedig három USB 3.0-s portot telepítettek a mérnökök, melyek viszont nagyon közel kerültek a DP-hez, ezzel gyakorlatilag ellehetetlenítve egy méretesebb flashdrive csatlakoztatását. A kifejezetten játékosoknak tervezett eszköz alapvetései miatt érthető a DisplayPort elsőbbsége, de azért egy HDMI-t elfogadtunk volna mellé.

RÉGI, MÉGIS ÚJ

A PG287Q persze nem kizárólag a külalakjával, hanem működésével is megpróbál lenyűgözni minket. A képernyő egy 2560x1440 natív pixelfelbontású, 109 PPI-s óriás, sajnos azonban az 1 ms-es TN- fajtából – ez van, az IPS még mindig nem a legjobb választás, ha játékokhoz szeretnénk kijelzőt tervezni. A LED háttérvilágítás és a színek majdnem tökéletes kalibrációja azonban feledteti velünk, hogy egy TN- panelt nézünk, ez pedig, bár nem kizárólag az ASUS termékére jellemző tulajdonság, bőven elég ahhoz, hogy

szemet hunyjunk az elavult technológia felett – főleg úgy, hogy a PG287Q 144 Hz-es képfrissítéssel örvendezteti meg a vásárlót.

Örömünkre szolgált továbbá, hogy a bevilágítás mértéke minimális, a panel nem villódzik. Ami a betekintési szöget illeti, a megszokott 160-170 fokot kapjuk, mely a gyakorlatban annyit tesz, hogy a monitort szemből nézve, vagy ide-oda gurulva a székünkben is tű éles képet látunk. Az IPS-ektől megszokott brutálisan széles spektrumot azonban a TN már nem képes hozni, még akkor sem, ha megfeszül szegény PG287Q. Ez persze még nem kimondottan baj, hiszen gamer-monitorról van szó, ami alapvetően játékra lett kitalálva, a filmnézés és a többi multimédiás funkció ebben az esetben másodlagos. Nem véletlen, hogy jack-dugó sem került a kávára (ami egyébként olyan vékony, hogy szinte beleesünk a képbe).

SEBESSÉG ISTENE

A kép kalibrálásához a legújabb Nvidia-illesztőprogram és négy oldalsó gomb lesz a segítségünkre (virtuális felületet ezúttal nem kapunk).

Az ASUS gamer-monitora kifejezetten okos darab, mi több, még az ergonómia terén is brillírozik a készülék

Utóbbiak közül a legalsó a készülék ki- és bekapcsolására szolgál, felette pedig egy turbógombot találunk, amivel manuálisan váltogathatjuk a képfrissítést 60 és 144 Hz között. Az alulról harmadik Game Plus gomb egy időzítő (30-90 perc), valamint egy speciális célkereszt megjelenítését teszi lehetővé, hogy kicsit könnyebbek legyenek azok a játékok, amik amúgy nem használnak ilyesmit. Végül egy mindent visszavonó X és egy színkezelő gomb marad.

És hogy mit csinál a szoftver? Nos, igazából semmit, mármint azon túl, hogy vezérli a G-syncet, amennyiben megfelelő Nvidia videokártya lapul a gépünk mélyén – mi egy GeForce GTX 780-at vetettünk be a monitor képességeinek maximalizálása érdekében. A G-sync egyébként remekül szuperált a teszt alatt, játék során a PG287Q tényleg olyan gyors, hogy az emberi szem már nem is tudja nyomon követni a képfrissítés gyakoriságát. Ha épp leesik az fps-szám, akkor sem kell azon aggódni, hogy szétesik a kép, az átmenet ugyanis mindig folyamatos marad. Ugyan egy single-playerre összpontosító szerepjáték vagy egy ingyenes MOBA esetében túlzás a villámgyors kép, multiplayer lövöldözős játékok (Titanfall, Battlefield 4) vagy autószimulátorok esetén a technológia csodákra képes. Van azonban egy kis bibi: 144 Hz-es beállítások és kellően erős hardver birtokában (amit azért feltételezünk egy ilyen speciális periféria megvásárlása esetén) már sajnos nem nagyon lehet különbséget tenni a G-sync hathatós segítsége, illetve a magas képfrissítési gyakoriság nyújtotta természetes folyamatosság között. Mondhatni, hogy az aktív G-syncet „érzi", semmint látja az ember, a kérdés azonban okvetlenül felvetül: megéri ez az extra finomság a PG287Q igencsak magas árát?

MAXIMALISTÁK ELŐNYBEN

A válasz attól függ, mennyire vesszük komolyan a PC-nk teljesítményének kiaknázását. Az ASUS monitora 240 ezer forint körül kapható a cikk írásakor, ami egyáltalán nem kis összeg, pláne nem egy TN paneles készülékért. Ugyanakkor tény, hogy a tajvani mérnökök minden téren megpróbálták a játékosok kegyében járni, és ez végső soron sikerült is nekik. A G-sync működik, a képernyő szép képet ad, a dizájn tiszteletet parancsol, és azt még nem is említettük, hogy akár 3D-ben is játszhatunk, ha van Nvidia-féle 3D Vision szemüvegünk (ezt egyébként sajnos nem tudtuk kipróbálni). A kevés csatlakozó, illetve azok elhelyezkedése egyszerűen nem elég negatívum ahhoz, hogy ne bólogassunk elismerően a PG287Q láttán, a vastag arcédula pedig...

Hát, a gamer-luxusért elfogadhatónak, szükséges rossznak mondható. Főleg úgy, hogy játékhardverek terén az ASUS ismét bebizonyította, hogy a konkurensei előtt jár, és már régen nem csak belső komponensek, de perifériák terén is számolni kell a jelenlétével. Ha nagyon kötözködni akarnánk, talán a káva anyagminősége miatt ríhatnánk pár sort, az ugyanis sötétszürke műanyag, az átlagos minőségű fajtából. Mindazonáltal a PG287Q nem recseg, nem hajlik, az illesztések szorosak és szépek, úgyhogy még ezt is el lehet nézni a gyártónak. Utolsó vásárlást befolyásoló tényezőként marad a talány, hogy a 2560x1440-es felbontás, vagy a 4K éri-e meg jobban, hisz ebben az árfekvésben bizony az UHD panelekkel is számolni kell. A választ az olvasókra bízzuk, elvégre szubjektív, hogy ki mikre gerjed.

Eszköz: **gamer-monitor**
Info: **www.asus.hu**
Ár: **kb. 240.000 Ft**

PC GURU INDEX
8.0

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

LG G3

A JÖVŐ ÚTJÁN

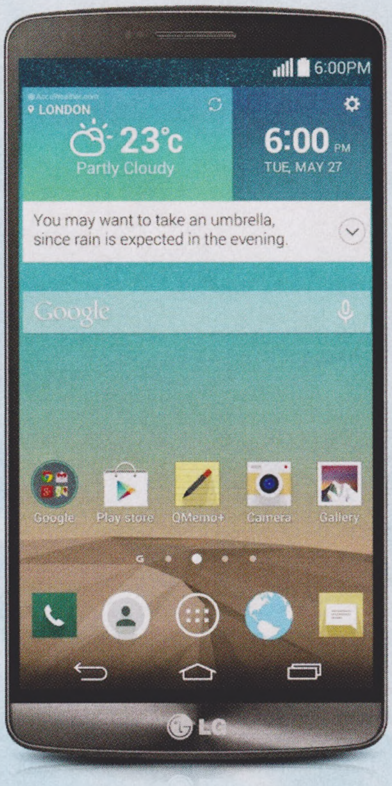
[ÍRTA **CHOCHO**] **Az LG a G2 kiadásával megerősített bennünket abban a hitünkben, hogy a gyártó minden korábbinál komolyabban veszi az okostelefon-piacot, a G3 megjelenése óta pedig mondhatni kész tény, hogy a Samsungnak már nem az Apple az egyetlen igazi ellenlábasa.**

Az LG G3-at egy, a telefon méreténél nem sokkal nagyobb, ezüstös dobozban kapjuk kézhez, melynek tetejét leemelve azonnal a készülék hatalmas képernyője tárul a szemünk elé. A magasztos jelző használata nem véletlen: az 5,5 hüvelykes panel a mezei okostelefon termékkategóriában robusztusnak számít, 6 hüvelyk felett ugyanis már az ázsiai piacra gyártott phabletek (azaz tablet méretű telefonok) garázdálkodnak. Ráadásul az LG G3 nem Full HD-s képernyővel érkezik, hanem WQHD-ssal, azaz 1440x2560 pixeles natív képfelbontást kapunk, ami az 5,5 colon 534 PPI-s pixelsűrűséget jelent. Ez az érték brutálisnak mondható – összehasonlításképp lapozzatok vissza egy oldalt, ahol egy ugyanekkora felbontású, 27 colos monitorról olvashattok!

EGYSZERŰEN GYÖNYÖRŰ

Kézbe véve a G3-at el kell ismerni, hogy a készülék külalakjába nehéz belekötni. Az 5,5 hüvelykes panel szinte széltől szélig ér, a képernyő és a telefon oldala között minimális fekete sáv húzódik csupán. Az előlap kerüli a felesleges sallangokat, a képernyő felett egy 2,1 MP-es másodlagos kamerát és egy hangszórót találunk, alatta pedig egy ezüstös LG logót, hogy mindig legyen valami, ami emlékeztet rá, honnan jött ez a csodaszép jószág. A letisztultság diadala, hogy a G3 oldalán nincsenek gombok, az alján is mindössze egy jackdugót és egy micro-USB-portot találunk. Hogy a jack miért nem a telefon tetejére került, rejtély, így ugyanis fejjel lefelé kell a zsebünkben hordani, amikor zenét hallgatunk rajta, de az összkép elfeledteti velünk ezt a kellemetlen apróságot.

Akárcsak az LG G2-n, a G3-on is hátul találhatók a nélkülözhetetlen bekapcsoló- és hangerőszabályzó gombok. Életre kelteni a készüléket nem is ezekkel lehet elsősorban, hanem az ujjunkkal: a G3 érzékeny képernyőjére koppintva aktiváljuk az



alvó készülék menürendszerét, sőt, lopásvédelem gyanánt négy pontból álló kopkódot is megadhatunk. Ezt a megoldást elméletileg azért ötlötte ki az LG, mert „az ember az asztalon fekvő telefonról nehezen dönti el, hogy merre áll”, szerintünk viszont csak el akart távolodni az unalmas koncepciótól. A G2 esetében a kopogtatás nem minden esetben járt a várt eredménnyel, a G3 viszont egyszer sem „felejtette el”, hogy ha kopognak, illik kinyitni az ajtót. És bár ujjlenyomat-olvasót nem kapott a G3, a kopkód gyors és kényelmes védelme megfelelő lehet a legtöbb felhasználónak.

MONDD, HOGY WHISKEY!

Az LG G3 persze nem csak kívül, de belül is impozáns készülék. A telefon lelke a Qualcomm MSM8975AC SoC-ja, ami egy négymagos, 2,5 GHz-es processzort, illetve egy Adreno 330-as GPU-t rejt. A nálunk járt tesztkészülék 2 GB RAM-mal és 16 GB belső tárhellyel operált, melyből 10 GB volt szabadon elérhető, de kapható 3 GB RAM-mal és 32 GB-os tárhellyel felszerelt változat is (persze utóbbi micro-SD-vel bővíthető 128 GB-ig). A sebességre nem is lehet panasz, a menük szépen siklanak, az előretelepített alkalmazások pedig szintén jól teljesítenek. Az LG most is teljesen átszabta a rendszer alapjául szolgáló Android 4.2.2-es operációs rendszert, az eredmény pedig egy színes, látványos felület lett, tele extra szolgáltatásokkal, mint a visszahívás-emlékeztető, vagy épp az EasyHome nevű egyszerűsített interfész, sőt, a telefon alsó három legfontosabb ikonjának (a „vissza”, a „Home” és az appok közötti váltást biztosító gomb) sorrendjét is szabadon változtathatjuk.

A videolejátszás remekel, a zenelejátszó szoftver szintén rendben van, a hátlapi kamera pedig 13 MP-es, és akár 4K-s felbontásban is képes videót rögzíteni, 30 fps-sel (sajnos ez 1080p-ben sem lehet 60). A fényképezés a G3 egyik elméleti erőssége, a villámgyors autofókusz ugyanis lézeres távolságmérést használ, mely a másodperc negyedrésze alatt képes felismerni az objektumok térbeli helyzetét. Ez a funkció viszont néha egyszerűen nem működik elsőre, a fotóapplikáció pedig szegényes beállítási lehetőségeket nyújt. A fotózáshoz egyébként találunk HDR-t, hangvezérlést (automatikusan reagált a „whiskey” szóra), időzítést és Mágikus Fókuszt, ami egyszerre két képet csinál az adott objektumról, és utólag mi döntjük el, hogy mi legyen éles a végleges fényképen.

A MÉRET ÉS AZ ÁRA

Az LG G3 a viszonylag limitált fényképezés ellenére is szép képeket készít, a legtöbb felhasználó elégedett lesz a prémium telefon nyújtotta teljesítménnyel. A WQHD-s IPS-panelnek azonban van két súlyos hátránya: az egyik, hogy a legtöbb alkalmazást legfeljebb 1080x1920-as felbontáshoz optimalizálják, így a kép játék során egyszerűen nem olyan szép és éles, mint egy Nexus 5-nél (ami mellesleg szintén az LG gyárában készül); a másik, hogy a telefon mindössze egy 3000 mAh-os akkumulátorral rendelkezik, ami nem tűnik kevésnek, de a nagy kijelző mégis felzabálja a tartalékokat. Ha feleslegesen nem nyomkodjuk a telefont, és csak akkor nyúlunk hozzá, amikor tényleg van időnk internetezni vagy zenét hallgatni, az LTE, a wifi és a dinamikus fényerő nagyjából egy napig hagyja, hogy élvezzük a G3 nyújtotta örömöket. Amennyiben viszont játszani szeretnénk, a készülék 4-5 óra alatt lemerül, így a dobozban található töltő nélkül ne menjünk messzire. Mindez azonban már nem az LG, hanem a korlátozott technológia hibája, a telefon maga ugyanis még így is a legjobb, amit idén láttunk. Szép, sebes, és ha minden igaz, tartós is.

AZ LG G3 ROPPANT LÁTVÁNYOS KÉSZÜLÉK, AMIT AZONBAN A SZOLGÁLTATÁSOK ADHATNAK EL ELSŐSORBAN, SZEMBEN A KIVÁLÓ KIALAKÍTÁSSAL ÉS MÉRETTEL

Eszköz: **okostelefon**
Info: **www.lg.com/hu**
Ár: **kb. 180.000 Ft (kártyafüggetlenül)**

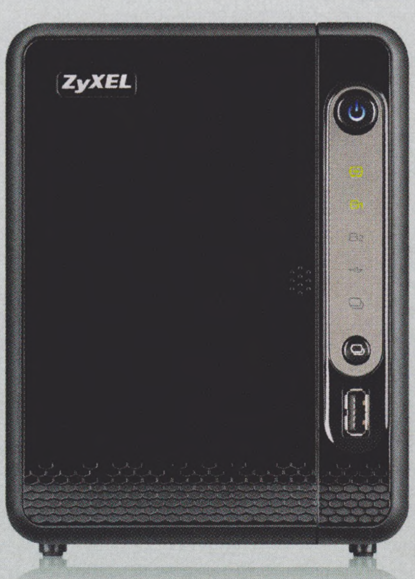
PC GURU INDEX
9.0

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

ZyXel NSA320S

IGÉNYES MINDENES

[ÍRTA CHOCHO] **A ZyXel az otthoni médiaszerverek piacán évek óta hajszolja a könnyű kezelhetőséget, az NSA320s azonban még a cég eddigi termékeihez képest is új szintre tudja emelni a felhasználóbarát tervezést. A beüzemeléséhez gyakorlatilag nem kell előképzettség.**



Meglehetősen fogas kérdés, hogy mégis mire jó egy otthoni médiaszerver, hisz a legtöbb felhasználó számára ezek a termékek drága luxusjátékszernek tűnhetnek. Valójában azonban csak felfogás kérdése az egész: ha szeretnénk minél több dolgot egy helyen tárolni, vagy épp saját FTP- vagy levelezőszervert üzemeltetni, esetleg nem bízunk a nyitott felhőkben és egy sajátra vágyunk, egy ilyen készülékkel a kívánságunk könnyedén valóra válhat. Még akkor is, ha nem vagyunk otthon a hardverek és a hálózatok világában, a ZyXel NSA320s nevű médiaszerver üzembe helyezése ugyanis szó szerint gyerekjáték.

KÖNNYŰ SZERVER

Az NSA320s egy átlagos méretű dobozban érkezik, melyben a gépet, egy telepítőlemezt és a szükséges kábeleket találjuk. A szerver az asztalra helyezve meglehetősen ízlésesen fest: látszik, hogy a tervezők ezúttal is a ZyXelre évek óta jellemző szolid, de rusztikus vonalvezetést részesítették előnyben. Bár az anyaghasználat a vékony, fekete műanyag miatt nem a legjobb (az előlap még fényes is, azaz vonzza az ujjlenyomatokat), ezt a készüléket az ember ritkán matatja (legalábbis a szó fizikai értelmében), így ha óvatosan szereljük össze az alkatrészeket, nem kell aggódnunk a ház tartóssága miatt. A teszt alatt eleinte zavaró volt, hogy a gép egyetlen, hátoldalon található ventilátora zörgött egy kicsit, de később bejáratódott a csapágy, és a zaj megszűnt. akár hibridek is lehetnek, tehát a NAS egyszerre kommunikálhat a nyilvános és a zárt hálózattal. Persze a hozzáértők egyből az adminisztrációs felületre váltanak majd, amiben a megszokott opciók várják őket: torrent, FTP, uPnP, SQL, PHP és még sorolhatnánk – igaz, aki csak otthonra szeretne egy minőségi hálózati tárolót, a legtöbb bonyolult (akár szakmai) funkciót hanyagolni fogja. Dicséretes ugyanakkor, hogy a ZyXel meg tudta találni a tökéletes egyensúlyt profi és otthoni

AZ OTTHONI MÉDIASZERVEREK NEM MINDENKI SZÁMÁRA VONZÓ MEGOLDÁSOK, DE HA TE A SZŰK KIVÉTELBE TARTOZOL, A ZYXEL TERMÉKÉT NEKED TALÁLTÁK KI.

Az előlapot lecsúsztatva férünk hozzá a szerver két belső, moduláris háttértárrekeszéhez, amikbe 2,5 és 3,5 colos lemezt is pakolhatunk. A csavarok a dobozban találhatók, így egy pár perces csillagcsavarhúzós szerelést követően már helyükre is kerülhetnek a tárolók. A rekeszek finoman csúsznak oda-vissza az alumíniumból készült síneken, a beléjük helyezett háttértárak tényleges porthoz csatolása pedig szinte észrevehetetlenül történik. Miután beillesztettük a lemezeket, már csak be kell dugnunk a masinát, illetve felcsatlakoztatnunk a hálózatra egy mezei UTP-kábellel, és a legfontosabb feladatokkal készen is vagyunk.

KIVÁLÓ INTERFÉSZ

A ZyXel a korábbi NSA-modelleknél is figyelt arra, hogy a lehető legkönnyebben lehessen kezelni azokat, elvégre nem minden vásárló képzett hálózati szakember. Olyan egyszerű, ám mégis részletes felülettel azonban, mint amilyennel a 320s-t felszerelte a gyártó, még nem találkoztunk. A telepítést követően a készüléket egyből felismeri a PC-nk, a megadott IP-címen pedig egy grafikus felület fogad bennünket, amit beépített Dropbox-alkalmazással, Google Drive-val és gyors felhőbeállítási lehetőséggel láttak el – utóbbiak NAS között, főleg, hogy ez a tavaly nálunk járt NSA325 esetében még nem teljesen volt így.

GYENGÉBB, DE OLCSÓBB

És ha már szóba jött a kicsit erősebb 325-ös család, érdemes megemlíteni, hogy a 320s nagyon sokat örökölt a közkedvelt elődtől: a csatlakozók száma és elhelyezkedése ugyanaz, tehát itt is 3 db USB 2.0-s portot, egy LAN-t, valamint egy „Quick Copy" gombot találunk, mellyel azonnal biztonsági másolatot készíthetünk az USB-s tárolóinkról. A legnagyobb különbség tehát a korábban bemutatott modell és a 320s között az árban, illetve a teljesítményben keresendő: az 1 GHz-es processzor és a 256 MB fedélzeti memória nem valami erős együttes, általános felhasználásra viszont megteszi, és 26 ezer forint körüli áron nem is várhatnánk el sokkal többet.

Eszköz: **médiaszerver**
Info: **www.zyxel.com/hu**
Ár: **kb. 26.000 Ft**

PC GURU INDEX
9.0

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

ASROCK FATAL1TY H97 PERFORMANCE

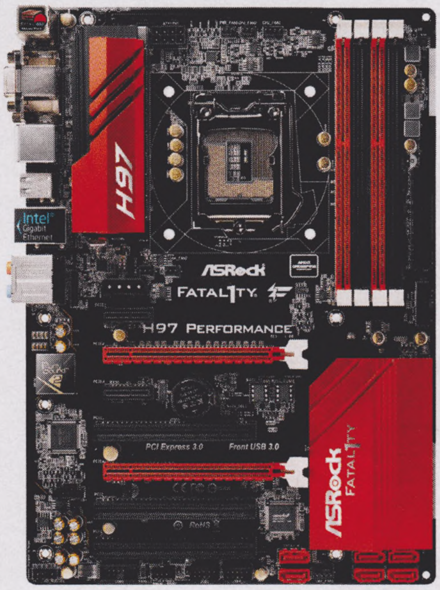
[ÍRTA PROCI] **Sokan beleesnek abba a hibába, hogy azt mondják, nem vesznek gamer-PC-t, mert az méregdrága és mindenből a felső polcos, prémium cucc kell bele. Nos, erre tökéletes ellenpélda a most tesztelt alaplap, ami felszereltsége és tudása ellenére is mondhatni filléres tétel egy játékgépben.**

Az ASRock a híres játékos, Fatal1ty nevével fémjelezte a legújabb, H97-es Intel lapját, ami abszolút fel van készítve az év végén érkező, 14 nm-es Intel Broadwell processzorok fogadására is. A Performance szó a gyártó terminológiájában nem a legjobb felszereltséget, inkább a letisztultságot jelöli, vagyis kevés csicsa, de jó teljesítmény várható el a laptól. A H97 chipkészlet a Z97-es modell valamivel gyengített, olcsóbb változata, de ezt nem fogjuk észrevenni, hiszen amit az Intel elvett a szolgáltatásokból, az ASRock többé-kevésbé visszapótolta saját megoldásokkal. Ez igaz például a tuningra, amit az Intel kihagyott a H97-ből, az ASRock azonban visszapakolt, olyannyira, hogy még a „K"-nélküli, vagyis fix szorzóval szerelt Intel LGA1150-es processzorokat is tuningolhatjuk a lapban. Ez különösen jó hír például egy Pentium CPU-val szerelt, olcsó játékgép esetében, ahol minden extra MHz plusz fps-t jelent. Sajnos a memóriatuningot még az ASRock sem tudta megoldani, így itt a maximális DDR3-1600-hoz vagyunk kötve, ez viszont talán nem fog különösebben nagy gondot okozni.

A BIOS a hasznos és egyszerű tuning mellett nem csak emiatt érdemel kiemelt figyelmet. Egyrészt villámgyors, mert UEFI módban, SSD-vel alig 10-11 másodperc alatt képes felállni egy komplett, megpakolt Windows 8.1, másrészt olyan hasznos extrákkal van telezsúfolva, mint például az automatikus BIOS Update, így az alaplap a mi közbenjárásunk nélkül kapcsolódik a gyártó FTP-szerveréhez és letölti, majd frissíti a BIOS-t anélkül, hogy mi belenyúlnánk.

A H97 elrendezése kényelmesen szellős, de azért arra figyeltek a tervezők, hogy kellően nagyméretű bordákat pakoljanak a melegedő komponensekre. A felszereltségnél külön kiemeljük az Intel gigabites LAN-t és a 7.1-es Purity Sound 2 hangmodult, ami az egészen jól sikerült ALC1150-es kodekre épül.

Összességében nagyon meg voltunk elégedve a H97 Performance-szal, mégsem ajánljuk, hogy körülnézés nélkül ezt válasszátok, ugyanis a lapnak létezik egy Killer változata is. Árban mindössze 3-4 ezer forint a különbség, ám ezért Killer LAN-vezérlőt kapunk, valamint egy M.2 foglalatot és SATA Express portot. Ezek bizony ma már mind megfontolandó extrák.



Eszköz: **gamer-alaplap**
Info: **www.asrock.com**
Ár: **26.000 Ft**

PC GURU INDEX
9.0
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

SAPPHIRE RADEON R9 285 ITX COMPACT OC

[ÍRTA PROCI] **Azt mondják, kicsi a bors, de erős, és bár ez eddig nem illett rá a hardverek világára, manapság egyre nehezebb egy komponenst . a mérete vagy specifikációi alapján megítélni – elég csak a pár oldallal hátrébb bemutatott Gigabyte BRIX Próra vagy a Sapphire legújabb, még ropogós kompakt videokártyájára gondolni.**

A gyártók az elmúlt években odáig tökéletesítették a VGA-hűtéseket és az egyedi nyáklap-tervezést, hogy ma már képesek erős, nagy fogyasztású GPU-t is kisméretű videokártyára szerelni sok RAM-mal és csatlakozóval. Ilyen, miniatűr kártya az ITX Compact kivitelű, vadonatúj grafikus chipre építkező Sapphire Radeon R9 285 is, amelyhez hasonló méretű, mindössze 171 mm hosszú modelleket a gyártó kínálatában eddig csak a belépőszinten találtunk. A hűtésért mindösszesen egy ventilátor felelős, ami furcsa a mai világban, ahol már majdnem minden, középkategóriánál erősebb modellen minimum két darab dolgozik.

Szerencsére a gyártó a hűtő tervezésénél is gondolt a kis méretre és a ma már kötelező csendes üzemre, ezért a kicsi, mini-ITX-es és rosszabbul szellőző házakhoz ideális felépítést választotta. Itt a nagyméretű, két kártyahelynyi vastagságú hűtőbordát hőcsövek szövik át, a ventilátor pedig a hátlap irányába, kifelé fújja a meleg levegőt. A kártyának két érdekessége is van: egyrészt a 2x6-os tápcsatlakozó helyett 1x8-asat használ (elég egy kábelt odavezetni), másrészt a normál és az UEFI-WHQL firmware között nyomógombbal válthatunk.

A Radeon R9 285 egy új GPU-ra épül, amit az AMD Tongának neveztt el. Már az elején ki kell, hogy ábrándítsuk azokat, akik a komplett generációváltásra készültek: ez a GPU is a lassan három éves GCN (Graphics Core Next) alapokra építkezik, mindössze annyi az újdonság, hogy egy eddig nem látott konfigurációt raktak össze a mérnökök. Azért szerencsére némi fejlődés is történt a shaderek és a memória-sávszélesség változtatása mellett, így ez a kártya már teljes mértékben Mantle-, True Audio- és DirectX 12 kompatibilis, de például a HDMI -kimenet továbbra is csak 1.4-es (a 2.0 helyett), és a gyártástechnológia is maradt 28 nm-nél.

Az R9 285 valahol az olcsó R9 280 és a nagyon jól eltalált teljesítmény/ár arányú R9 280X közé ékelődik be, legalábbis a tervezők szándéka ez volt, amit a Sapphire annyival fűszerezett meg, hogy minimálisan megemelte a GPU órajelét. Ezzel a kártyával így minden játék fut gond nélkül Full HD felbontásban teljes részletesség mellett, de WQHD-hez már erősebb modell ajánlott. Annak sem örültünk, hogy a 285-nél 384 bites memóriabuszról 256 bitesre és 2 GB RAM-ra váltott vissza az AMD. Az ár kérdése a legkínosabb: az R9 280 20 ezer forinttal olcsóbb és pár százalékkal lassabb, az R9 280X pedig kb. 2 ezer forinttal drágább és 10 százalékkal gyorsabb, arról nem is beszélve, hogy azokon a kártyákon 3 GB memória van. A Sapphire kiváló munkát végzett minikártyájával, de az R9 285 GPU ezen az árszinten csalódás.

Eszköz: **videokártya**
Info: **www.sapphiretech.com**
Ár: **84.000 Ft**

PC GURU INDEX
8.6
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

Intel Haswell-E platform

Milliós erőmű

[ÍRTA PROCI] Az Intel csúcsplatformjára gépet építeni anyagi csőd, de nem is az ár a kérdés, hanem az, hogy mit kapunk akkor, ha a pénz nem számít. A válasz megtalálása érdekében leteszteltük a ma kapható legerősebb platformot, ami egy röpke pillantás a jövőbe.

Vannak a filléres irodai masinák, a megfizethető, okosan összeválogatott játék-PC-k, az erős és a bivalyerős számítógépek, na és ezek felett valahol sok ezer kilométerrel az Intel HEDT platformja. A High End Desktop lényege, hogy az asztali gépek világában elérhető legerősebb processzort szerelhetjük bele, emellett pedig a szolgáltatásokból is minden elképzelhetőt megkapunk. Egyet nem ajánlott ilyen géppel tenni: ránézni az árcédulájára.

A VÁRVA VÁRT FRISSÍTÉS

Az AMD látványosan távol marad a HEDT platformtól, aminek valószínűleg az az oka, hogy nincs olyan erős AMD processzor, ami árban és teljesítményben veszélyt jelenthetne az Intelre nézve. Utóbbi ezt gyorsan be is látta, és a 2003-ban indított platformot nem is igyekszik gőzerővel fejleszteni; az utolsó alapváltás például 2011-ben történt, amikor még a SATA6G is nagy szám volt, USB 3.0 pedig még nem igazán volt szériatartozék a gépeken. A processzorok váltására is a lustaság jellemző, mert tavaly a Haswell bemutatása után jelent csak meg az Ivy Bridge-E hatmagos modell, ami ugyebár egy korábbi asztali processzor átdolgozása csupán. Idén sem a premier küszöbén álló Broadwell alapokra építkezett az Intel, helyette a tavalyi Haswell építőkockáiból rakott össze egy mindent verő CPU-t. Szerencsére azért néhány fontos változást elhozott a PC-k világába ez a platform is, amikkel hamarosan a megfizethető kategóriában is találkozni fogunk, így ha nem is vásárlási szándékkal, de a jövőbe pillantás miatt mindenképpen érdemes szemügyre venni, mire képes a legújabb Intel HEDT platform.

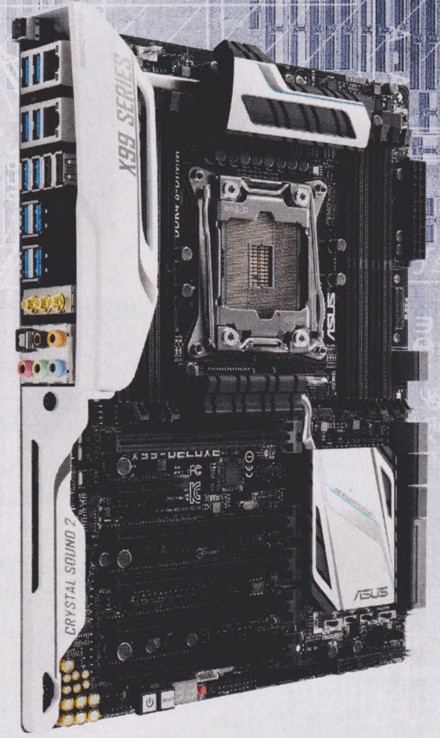
ISMERT ALAPOK, MEGNYOLCSZOROZVA

A tavaly megjelent, kifejezetten az alacsony fogyasztásra koncentráló Haswell nem hozott komolyabb teljesítménybeli ugrást elődjéhez képest, azonban az energiatakarékos felépítés lehetővé tette, hogy a most piacra dobott Haswell-E processzorba 8 magot belezsúfoljon az Intel, és mindezt egy hatalmas méretű, 20 MB-os utolsó szintű gyorsítótárral kösse össze. A magok nem sokat változtak, de az igazi újdonságot nem is itt kell keresni. Az új csúcsplatform ideális a memóriaszabvány leváltására, ezért az Intel elsőként itt vezette be a DDR4-et, amiből egy négycsatornás DDR4-2133 vezérlőt integrált a processzorba. Itt található a 40 vonalas PCIe vezérlő is (kisebb CPU-knál csak 28 vonal aktív), amivel gyerekjáték egy komolyabb QuadSLI vagy Quad CrossFireX kiépítése. A szolgáltatások között mindent megtalálunk, legyen az a Turbo mód (300-500 MHz), az FMA (összevont szorzás-összeadás művelet SIMD utasításokhoz), AVX2 (256 bites SIMD) vagy a virtualizáció. A legfontosabb, hogy a Hyper-Threading technológia is aktív, így összesen 16 programszálon képes dolgozni az 5960X.

A 22 nm-en készülő processzor 8 maggal összesen 2,6 milliárd tranzisztorból épül fel és 356 mm^2 méretű, ezzel tranzisztorszámban még az eddigi csúcstartót, a Sandy Bridge-E-t is megelőzi. Természetesen a tuning támogatott és javasolt, így a szorzó nincsen lezárva a kissé szerényen órajelezett, 3 GHz-es CPU-n. Ezen a frekvenciaértéken nem kell csodálkozni, ugyanis még így is meg kellett emelni az eddigi legmagasabb TDP (Thermal Design Power – a maximálisan leadható hő) értékét 10 wattal 140 wattra. Nagyon fontos információ egyébként, hogy az új processzorok LGA2011-v3 foglalatba illeszkednek. Ez utóbbi viszont sem alaplap-, sem chipkészlet-, sem pedig processzor szinten nem kompatibilis az LGA2011-gyel.

ÚJ LUXUS-CHIPKÉSZLET

A legolcsóbb HEDT platformos alaplap kb. 70 ezer forint, a középkategória pedig valahol 100 ezer forint magasságában kezdődik, így látható, hogy egy ilyen gép alaphangon is fél- egymillió forint. Cserébe az új, X99-es chipkészlettel szerelt alaplapok már belépőszinten is temérdek extrát kínálnak, és mindegyik modell többé-kevésbé fel van készítve némi plusz tuningolásra is.



Ha a Z97-tel hasonlítjuk össze az X99-et, nem fogunk elszédülni az újdonságok láttán, de a 2010-es X79-hez képest már annál nagyobb az előrelépés. Végre kapunk elegendő SATA6G-t, natív USB 3.0-t, és már az X99 is tökéletesen kezeli a PCIe-n kapcsolódó SATAe és M.2 SSD-ket. Ez utóbbi sokszor már egyenesen a processzor PCIe 3.0 vezérlőjéhez kapcsolódik, amivel könnyen elérhető az 1,1/1,4 GB/s-os szekvenciális csúcssebesség.

NEM JÁTÉKGÉPNEK VALÓ

Az AIDA 4.60 memóriatesztjében remekelt az új memóriaszabvány, a CPU-magok mérésénél pedig a 8 magos felépítés segítette az első helyre az 5960X-et, bár érdemes megfigyelni, hogy az optimalizált, négymagos Haswell (4790K) lebegőpontos mérésnél az új utasításkészletkiegészítéseknek hála lehagyja a 6 magos Ivy Bridge-E-t. A videotömörítésnél, titkosításnál, CineBench és WinRAR alatt is érezhető volt a 8 magos processzor igazi ereje, vagyis ez tipikusan az a platform, amit kifejezetten munkára találtak ki. Itt komoly gyorsulást fogunk tapasztalni szinte minden téren. Ugyanakkor játékok és általános feladatok alatt a 4790K magas órajele sokkal többet számít, és ez az eredményekben is visszaköszön. Csak azoknak a szerencsés játékosoknak tudjuk ezt a platformot ajánlani, akik 4K-s álomgépet építenek, mondjuk Quad SLI-s VGA-alrendszerrel – mindenki más maradjon az LGA1150/AM3+ felségterületén, mert az is bőven elég lesz még a 2015-ben, főleg ha játékokról és általános felhasználásról van szó.

	Intel Core i7-4790K	Intel Core i7-4960X	Intel Core i7-5960X
Tájékoztató ár	91 400 Ft	260 900 Ft	283 900 Ft
Gyártástechnológia, kódnév	22 nm, Devil's Canyon	22 nm, Ivy Bridge-E	22 nm, Haswell-E
Foglalat	LGA1150	LGA2011	LGA2011-v3
Magok/szálak száma	4/8	6/12	8/16
CPU órajele (alap/max)	4000/4400 MHz	3600/4000 MHz	3000/3500 MHz
Memóriavezérlő	2×DDR3-1600	4×DDR3-1866	4×DDR4-2133
Smart Cache	8 MB	15 MB	20 MB
TDP	88 W	130 W	140 W
AIDA 4.50 RAM Olvasás/Írás	23172/24019 MB/s	37850/38820 MB/s	56839/48024 MB/s
PCMark 8/Casual gaming	4658 pont/117,1 fps	4319 pont/102,3 fps	4437 pont/101,8 fps
3DMark13 (Fire/Cloud/Ice) pont	7023/24365/164042	7149/26063/153977	7156/30104/145121
CineBench R15/WinRAR	852 cbs/8995 KB/s	1082 cbs/15340 KB/s	1397 cbs /18312 KB/s
TrueCrypt AES/AES-tf-s	5200/282 MB/s	5900/372 MB/s	8300/455 MB/s
MediaPresso 6.7 (SW)	225 s	184 s	173 s
X264 Benchmark HD 5.0.1 (Pass 1/2)	88,61/17,69 fps	110,97/23,11 fps	137,15/30,21 fps
Rendszerfogyasztás (Min/Max)	46/268 Watt	71/316 Watt	60/279 Watt

Eszköz: **processzorcsalád**
Info: **www.intel.eu**
Ár: **91.400 forinttól**

PC GURU INDEX

8.0

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

ÁLOMPC

GURU

NEHÉZKES GENERÁCIÓVÁLTÁS

Az asztali Intel processzorok generációváltása lelassult, illetve a teljesítmény csak alig-alig növekszik, a videokártya-gyártók pedig egészen odáig merészkedtek, hogy közel három3 éves GPU-kat foltozgatnak és neveznek át, hogy aztán új fejlesztésként sózzák ránk. Mindez erősen rányomja a bélyegét az idei őszi szezonra is, mert akinek 1-2 éves játékgép dübörög az asztalán, annak nem sok oka van komolyabban fejlesztenie. Persze azért nekik is tudunk mutatni néhány érdekes és annál hasznosabb fejlesztést – például olyat, amitől a kellemetlen „Loading" felirat megszűnik a játékok indítása előtt.

BASIC

Igazán nem akarunk senkit extra kiadásokba hajszolni, de az egykoron 120 ezer forint körülire belőtt alap játékgép ára szép lassan felkúszott 136 ezer forintra (majdnem 137-re). Az ok a lassú, de töretlen forintromlás, ennek ellenére mi nem szeretnénk ennél gyengébb gépet ajánlani nektek. Talán a mini-ITX helyett microATX-re váltással lehetne spórolni, és egy no-name, 3000 forintos házban is elketyegnek ezek az alkatrészek, de nem akarunk visszamenni a bézsszínű őskorba. Az összeállításon ezért most sem változtattunk, sőt, akinél még engedi a kassza, ott mindenképp javasoljuk az erősebb CPU beszerzését.

Alaplap	MSI B85I	24.700 Ft
Processzor	Intel Pentium G3420	17.000 Ft
CPU-hűtő	Gyári	–
Memória	2× 2 GB Kingston ValueRAM DDR3-1600MHz	13.200 Ft
Videokártya	ASUS GTX750TI-PH-2GD5	39.400 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	14.600 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Cooler Master Elite RC-130	12.200 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W 80+	11.300 Ft
Összesen		136.800 Ft

GAMER

Bár látszik, hogy fentről érkező terror alkalmazásával, de a boltok polcairól kikopóés drágulófélben van a legendás FX-6300-as CPU. Lapunk leadásakor a nagyobb kereskedőknél már el is fogyott ez a modell, és mire ezeket a sorokat olvassátok, talán már csak a használtcikk-piacon találkozhatunk vele. Gondoltunk hát egy merészet, és mivel a 32 ezer forintos 6350-et nem tekintjük igazi továbblépésnek, egyből a nyolcmagos FX-8320-ra váltottunk, ami ebben a kategóriában jelenleg a legjobb választás. Ehhez tökéletesen passzol az R9 270X, de ha sikerül megcsípnetek valahol egy 56-58 ezer forintos Radeon R9 280-at, ne habozzatok – sokkal erősebb modell!

Alaplap	ASRock 970 Extreme4	22.200 Ft
Processzor	AMD FX-8320 3,5 GHz	36.000 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Freezer 7 Pro Rev. 2	4.900 Ft
Memória	8 GB Crucial Ballistix Sport DDR3-1600	22.000 Ft
Videokártya	Sapphire R9 270X Dual-X OC 2 GB	51.000 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	14.600 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Cooler Master Elite Knight 350	10.000 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	14.900 Ft
Összesen		180.000 Ft

ULTRA

Egészen a múlt hónapig kitartott a 80 ezer forint alatti GTX 770-es készlet, de mostanra az ár felszaladt 85 ezer fölé, így pedig már nem feltétlenül a legjobb vétel. Ezért mi inkább egy Radeon R9 280X-et ajánlunk, ami Full HD és WQHD felbontásokban még 2-10%-kal gyorsabb is a GeForce GTX 770-nél – persze bármikor válthatunk R9 290-re is. Érdekes módon az alaplap is olcsóbb lett néhány ezer forinttal, ami vélhetően az 50 ezer forintos lapok nagy harcának köszönhető. Aki a villámgyors SSD mellett sokat fogja használni a 3 TB-os merevlemezt, annak azt javasoljuk, hogy a Green modellt váltsa le inkább egy 7200 rpm-es típusra.

Alaplap	ASUS Maximus VII GENE	51.300 Ft
Processzor	Intel Core i5-4690K	62.200 Ft
CPU-hűtő	Scythe Ninja 3 rev. B	13.000 Ft
Memória	16 GB Crucial Ballistix Sport DDR3-1866	40.100 Ft
Videokártya	XFX R9 280X 3 GB	76.600 Ft
Merevlemez	WD Green 3 TB 5400 rpm	26.600 Ft
SSD	Crucial MX100 256 GB	28.800 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Zalman ZM-Z11 Plus	19.800 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 v2	21.400 Ft
Összesen		344.200 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; Piros kiemelés: árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

A 3D NAND szépen robbant nyár végén, de az igazi dömpingre még pár hónapot kell várnunk, amikor is bedübörög majd a piacra a 850 EVO kiadás sokkal vonzóbb áron (és TLC, 3 bites cellákkal). Persze minderre a konkurencia is készül, és már javában tesztelik az új vezérlőket, valamint a meglévő SSD-k árait próbálják minél lejjebb nyomni. Ez annak is érdekes lehet, aki még a legelején ugrott fejest az SSD-k világába: ilyen árak mellett itt az ideje 60/120 GB-ról új generációs 256/512 GB-os modellre váltani – az elért gyorsulás még így is bőven az érezhető határon belül fog elhelyezkedni.

CRUCIAL
MX100 256 GB

28.800 Ft

ALTERNATÍVA Samsung SSD 850 Pro 256 GB 49.100 Ft

VGA

Megtört a GTX 770 hegemóniája, de sajnos nem azért, hogy egy 80-90 ezer forintos GTX 780-nak adja át a helyét. Ebben az árkategóriában jó választás a Radeon R9 280X, ami még véletlenül sem tévesztendő össze az új R9 285-tel – ez hiába újabb, gyengébb és drágább, vagyis duplán rosszabb. Na de még ne temessük az új jövevényt, mert ahogy a kezdetben túlárazott R9 280-nál láthattuk, lehet, hogy az AMD pár héten belül a 285 árát is drasztikusan csökkenti. A belépőszinten továbbra is a GTX 750 Ti-re érdemes figyelni – ugyan teljesítményben párban van vele a Radeon R7 260X/265, de alacsony fogyasztás kategóriájában ez a legjobb kártya a belépőszinten.

ASUS
GTX 750 TI 2 GB

39.400 Ft

ALTERNATÍVA XFX R9 280X 3 GB 76.600 Ft

MONITOR

Az már most, a 4K indulásakor is jól látszik, hogy a 3D-nél nagyobb sikerre számíthat a drasztikus felbontás-növelés, de mi azért azt javasoljuk, hogy még egy darabig maradjatok ki ebből az őrületből. A 4K felbontás önmagában nagyon jó és tényleg sokkal jobb képet kapunk, de sokan hajlamosak elfelejteni, hogy ezt az OS-nek és a programoknak is támogatniuk kell. Szerencsére ezen a téren a PC-s játékoknak nincsen gondjuk, viszont a videokártyáknak annál több. Ha nem akarjuk, hogy játékaink diavetítési módban fussanak, 4K-s monitorhoz minimum R9 290 CrossFireX, vagy még inkább GTX 780 SLI kell – márpedig ez drágább, mint egy 4K-s monitor. Kíváló középút a WQHD felbontás.

DELL
U2713HM

163.300 Ft

ALTERNATÍVA LG 25UM65-P 60.600 Ft

MEREVLEMEZ

Sokan már temetik a HDD-ket, pedig még mindig ez kerül az új notebookok és asztali PC-k döntő többségébe. Ha te is ilyen gépet vásároltál, és nem szeretnél 50-100 ezer forintot költeni egy elegendő tárhelyet biztosító SSD-re, még mindig választhatod az alternatív megoldásokat, amikből azért akad pár. Például ott vannak a hibrid HDD+SSD tárolók, amikben egy néhány GB-os SSD-re szervezi ki a vezérlő a gyakran kért adatokat. Ez a használat során érezhető gyorsulást eredményez. A másik megoldás, ha a notebookunkban van mSATA vagy M.2 hely, ahová beszerelhetünk egy másodlagos rendszermeghajtót, ami lehet egy 120/240 GB-os SSD.

TOSHIBA SSHD
MQ01ABF 500 GB

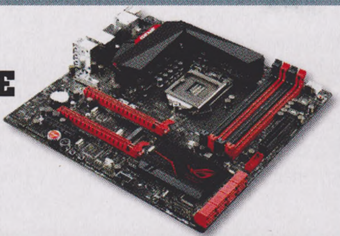
22.800 Ft

ALTERNATÍVA WD Caviar Black 1 TB 20.500 Ft

ALAPLAP

Az új Intel platformmal együtt (tesztünket ebben a számunkban olvashatjátok) újabb alaplapok is érkeztek a piacra. Ezek mind LGA2011-3-as foglalatú CPU-kat kezelnek, és újdonságként megjelent az X99-es chipkészlet is. Ez azonban nem sokban különbözik a Z97-től, ami még mindig a legjobb választás asztali PC-hez. Aki szeretné minimalizálni a kiadásokat, annak érdemes lehet a H97-es lapokat is megnéznie, mert ezek kb. 5 ezer forinttal olcsóbbak a hasonlóan felszerelt Z97-es modelleknél. A régebbi, Z87-es és hasonló lapokat azért nem ajánljuk, mert nem támogatják az év végén érkező Broadwell processzorokat.

ASUS
MAXIMUS VII GENE



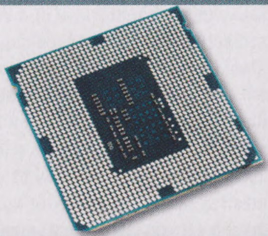
51.300 Ft

ALTERNATÍVA ASRock H97 Performance 27.600 Ft

PROCESSZOR

Az 1000 dolláros processzorok harcát mindenképpen ajánlott figyelemmel kísérni, hiszen izgalmas show-műsorban lesz részünk, ugyanakkor, ha gépvásárlásra kerül a sor, válasszunk értelmesen! Játékgépbe már egy Core i5-46x0 is tökéletes választás, AMD-fronton pedig az FX-6300 kihullásával az FX-8320 az aktuális nyerő. A belépőszinten mi a G3258-at ajánljuk a figyelmetekbe, amit már egy átlagos alaplapban is jól feltuningolhattok a lélektani határ 4 GHz fölé. Ehhez már csak egy ügyesen megválasztott videokártya kell, és készen is van a belépőszintű masina a PC-s játékok hardverzabáló világába.

INTEL
PENTIUM G3258



18.000 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-4690 58.600 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

GÉPFEJLESZTÉS I.

Kedves PC Guru!
Szeretném fejleszteni számítógépem.
Jelenlegi gép:

- Alaplap: MSI H61 P31 (G3)
- CPU: Intel Pentium G2020 2.90 GHz
- RAM: 4GB (2x2 GB)
- VGA: MSI GTX 760
- Tápegység: FSP Hyper 600W

Szóval át szeretnék váltani LGA1150-re (egy ASRock Z97-et vagy egy ASUS H97 PRO-t néztem ki) és egy Core i5-öst rakni bele (4460-at vagy 4570-et) és nem ártana a RAM se, szóval szerintem egy 8 GB elég lenne a mostani 4 GB-tal (HyperX 8 GB Genesis DDR3 1600MHz CL9 kit 2x4GB). Mivel tárhelyileg is szűkölködöm, ezért egy Seatage Barracuda 2TB 7200 rpm 64MB SATA 3-ra gondoltam, és mivel nincs SSD-m és szerintem nagyot dobna a gépemen, mellé egy Samsung 840 Evo 250GB-ot.

A későbbiekben szeretnék venni még egy GTX 760-at és SLI-ben futtatni, de nem tudom, hogy a processzor kihajtaná-e, illetve, hogy megérné-e inkább eladni a mostanit és venni egy GTX 770-et, mert azt hallottam, hogy az SLI instabil?
Segítségetek előre is köszönöm!

DOMINIK

Kedves Dominik!
Kezdjük rögtön az SLI-vel és a második GTX 760-nal: én a GTX 970 megjelenésével semmiképpen nem gondolkodnék ilyen megoldásban, ugyanis az új kártya (bár nyilván kétszer annyiba kerül jelenleg, mint egy GTX 760) egyértelműen a legjobb ár/teljesítmény mutatóval rendelkező videokártya lesz a piacon, ráadásul a fogyasztása is rendkívül alacsony (ezért a GTX 770-et szerintem felejtsd is el). Úgy gondolom, hogy egy GTX 760 azért elég sokáig ki tud még szolgálni téged, ha hajlandó vagy kisebb kompromisszumokra, és itt inkább grafikai részletesség, mintsem felbontáscsökkentésre gondolok. Meglepődnék mindazonáltal, hogyha az NVIDIA nem dobná piacra a GTX 960-at még az ünnepek előtt, hiszen az új Maxwell architektúrával az a VGA nagyon nagyot szólhatna. Az SLI-vel egyébként nincs túl sok gond stabilitás terén, de tény, hogy nem minden játéknál tudod kihasználni az előnyét. Ami a memóriát illeti, én nem látom értelmét a 2x4 GB-nak, ha már van 2x2 GB-od, ugyanis a jelenlegi modulokat kvázi feleslegesen adnád el és vennél helyettük másikat (az egyik új 4 GB-os modul képében). Én inkább azt javaslom, hogy vegyél még 2x2 GB-ot (hasonló paraméterekkel, mint a mostaniak) és ha egyszer 8 GB-nál többre lesz szükséged, majd akkor vesződj a modulok eladásával – a gép teljesítményére egyébként is ezek az alkatrészek vannak legkevésbé hatással (ha a mennyiségtől eltekintünk).
Ami az alaplapot illeti, bármelyik sorozatot nyugodtan megveheted a kiszemeltek közül. Én talán az ASRock felé terelnélek kivételesen, de ha az ASUS a szimpatikusabb, akkor abból is érdemes a Z97-es sorozatot előnyben részesíteni (nem csak az ASRocknál), ugyanis a H97-tel ellentétben támogatja az SLI-t, a processzor túlhajtását, és ha PCI-Express-es SSD-t szeretnél egyszer használni, akkor a Dynamic Storage Accelerator technológia is jól jöhet.
A Core i5-4460 és 4570 között nem sok különbség van – legalábbis teljesítményben – így ha csak és kizárólag ez az egy szempont számodra a fontos, akkor megveheted az olcsóbbat is. Ugyanakkor, ha már kiadok 49 ezret egy processzorért, akkor az a plusz 4 ezer forint (amennyivel drágább az i5-4570) már „nem oszt, nem szoroz" – véleményem szerint.
A kiszemelt vinyóval nem lesz problémád, közkedvelt típus és nem is alaptalanul. A Samsung 840-es SSD-iről mostanában derült ki, hogy hajlamosak egy idő után brutálisan belassulni, de a gyártó már dolgozik egy firmware-frissítésen, amellyel ezt a hibát orvosolni tudják. Ha ez az infó elriaszt az egyébként tényleg klassz 840-es családtól, akkor helyette a Crucial M550 szériát ajánlom. Az SSD előnye mindazonáltal játékok alatt kevésbé érezhető (minimálisan csökkennek csak a betöltési idők), a rendszer rugalmasságán és válaszidején viszont fényéveket javít.

GÉPFEJLESZTÉS II.

Üdv, kedves PC Guru!
Lenne pár kérdésem. :)
Az egyik, hogy az ASUS Radeon R9 290X DirectCU II OC 4GB 512bit DDR5-ös kártya elviszi-e az új játékokat 2560×1080-as felbontáson, vagy ehhez hasonló nagyon erős kártyán? Ha ekkora felbontásban játszanék, akkor ahhoz ugye egy 6 magos Intel Core i7-4930K processzor kell, meg olyan 16 GB RAM? Később ilyen PC-t tervezek majd, mert jönnek az első DDR4-es memóriák, akkor az X99-es ASUS alaplapok, és az Intel Haswell-E (Core i7-5960X, Core i7-5930K, Core i7-5820K) csúcsprocesszorok és ebből építeném össze majd a gépet. A 21:9-es monitort is jövőre tervezem majd.
Ezekre a játékokra tervezném majd, meg más game-re:

Csak gépigény még sehol se!

- Far Cry 4
- Assassin's Creed Unity
- Call of Duty Advanced Warfare
- The Witcher 3

Köszönöm a választ!
LÁSZLÓ

Kedves László!
A 2560x1080-as felbontáshoz valóban kell már egy erősebb videokártya, ha maximális részletesség mellett kívánod futtatni a felsorolt játékokat – függetlenül attól, hogy a gépigények többsége még valóban az ablakban van. A Radeon R9 290X el kell, hogy vigye mindegyiket, ugyanakkor teljesítmény/fogyasztás mutatóban a frissen megjelent GeForce GTX 970 talán egy fokkal jobb üzletnek tekinthető a jelenlegi árakon. A 16 GB RAM nem csak most, de fél év múlva is felesleges, ha csak a játékok zökkenőmentes futtatásáról van szó, és legalább ennyire nonszensz a hatmagos Intel Core i7-es processzor; egy mezei négymagos Core i5-4570 (amely harmadannyiba kerül) is hasonló teljesítményre képes, ugyanis minél feljebb mész a felbontásban, annál kevésbé számít a CPU számítási teljesítménye és annál inkább kerül előtérbe a VGA-é. Valóban érkezik lassan a Haswell-E (tesztünkért lapozz a 103. oldalra) és a DDR4-es memóriák, ám ahogy az lenni szokott, az életciklus elején ezek a termékek aránytalanul drágák és emiatt finoman szólva sem éri meg pénzt fektetni beléjük – nem beszélve arról, hogy az esetleges gyerekbetegségek feltérképezését is meghagynám másnak. Az X99-Haswell-E-DDR4 triumvirátus feleslegesen drága lesz és a Z97-Haswell (Core i5-4570, stb.)-DDR3 kombinációhoz képest itt legalább 100-120 ezer forintos differenciáról beszélünk, amely ráadásul játékok alatt alig köszön majd vissza egy jó darabig (értsd: pár évig). Ezt a különbséget inkább arra költeném, hogy egy igazán klassz 21:9-es monitort vegyek (ha tényleg ez a cél), a maradékot pedig vagy betenném a bankba vagy GTX 970 helyett vennék GTX 980-at (és elképzelhető, hogy még így is marad egy kis pénzed).

GÉPFEJLESZTÉS III.

Szia!
Én csak egy sima tanácsot szeretnék kérni tőled gépfejlesztés ügyben lehetőleg a legkisebb kiadással:) Elsősorban a VGA-t szeretném kicserélni egy GTX 760-ra (nem tudom, hogy ez a konfig jó-e hozzá), de várom a további tanácsodat is. Az elköltendő összeg kb 50.000 Ft.

- Alaplap: ASUS B85M-G, PCI Express 3.0,

USB 3.0, SATA-3/6G
- CPU: Intel Core i5-2400 CPU 3.10 GHz
- Memória: 1600MHz DDR3 8GB
- VGA: Nvidia Geforce GTX 550 Ti 1GB

Előre is köszönöm a tanácsodat!
Üdv: **DANI**

Kedves Dani!

A GTX 760 minden további nélkül belemegy a gépedbe a jelenlegi GTX 550Ti helyére, emiatt nem kell aggódnod. Én egyelőre a gép többi részéhez nem nyúlnék, túl sokat kellene költeni ahhoz, hogy érezhetően gyorsabb platformod legyen. A második generációs Core i5 (Sandy Bridge architektúrával) elég jól sikerült, ma is lazán megállja a helyét, ráadásul négymagos, így felesleges azon agyalni, nem-e túl öreg már.

FÉLKONFIG BŐVÍTÉSE

Szia Patrik!
Tanácsra volna szükségem. Szert tettem egy használt alaplapra, mely a következő:

Gigabyte GA-EP31-DS3L (Intel P31/1CH7/ Socket 775/rev 1.0, PCI-ex 16/3 PCI-ex 1/ ATX, 4 DDR2 Dual-CH/HD Audio, Gbe LAN/ 4 SATA 3 Gb/ 18 USB 2.0). Hozzá van egy Pentium DualCore E5200 2.5 GHz-es proci és 4 GB RAM.

Kérdésem: milyen videokártyát és tápegységet tudnál ajánlani ehhez? Videokártyánál lehet több variáció is ár függvényében (25 és 40 ezer forint között). A készülő gép játékra kellene (elsősorban FPS játékok, pl. AVP3, FEAR 3, Cry107sis 2-3, Battlefield 3, CoDMW3, stb.)
Válaszodat előre is köszönöm!
DÁVID

Kedves Dávid!
Bár az alaplap lényegesen gyorsabb processzorokat is támogat, sajnos az E5200 nem tartozik a legsebesebb variánsok közé – ellenben nagyon jól tuningolható, a sztenderd túlhajtott órajel jellemzően 3-3.2 GHz körül alakult annak idején és ehhez a gyári hűtő is bőven elegendő volt. Ennek tükrében túl erős videokártyát nem érdemes hozzá venni, mivel nem fogja tudni kihajtani, ugyanakkor, ha nagy felbontásban (1600x900, 1920x1080) szeretnél játszani, van értelme egy picit többet költeni a VGA-ra. 25 ezer forint körül egyértelműen a Radeon R7 260X (28-30 ezer forint) az ajánlott vétel, míg 40 ezer tájékán a Radeon R7 265-tel jársz a legjobban.

GÉP FIFA 15-RE

Kedves PC Guru!
Azért írok nektek, mert szeretnék venni egy gépet, amin minimális követelmények mellet elfut a FIFA 15. Kell a bele SSD? Nem kell monitor, egér, billentyűzet és konzol, hangszóró. Konkrét keret nincsen, csak azt szeretném, hogy minél olcsóbb legyen.
Üdvözlettel: Kristóf

Kedves Kristóf!
Ha a cél a minél alacsonyabb vételár, akkor az SSD-t lehúznám a listáról, hiszen alsó hangon is 15-20 ezer forintba kerül egy belépő, kis kapacitású példány. Legnagyobb meglepetésemre az EA már minimális követelménynek is négymagos processzort határoz meg, igaz, egy 6-7 éves Core 2 Quad Q6600-at, amelynél ma már egy mezei kétmagos Core i3 is lényegesen gyorsabb. Feltételezve, hogy a magok számát és úgy általában a minimum követelményeket nagyon szigorúan vesszük, az alábbi konfigurációt ajánlom a költséghatékonyság jegyében:

- **Alaplap: „bármilyen" Socket FM2+ foglalattal rendelkező – 12-15 ezer Ft**
- **Processzor: AMD Athlon X4 740 (a gyári hűtője picit hangos, cseréje kb. 3-4 ezer forint, ha zavar) – 16 ezer Ft**
- **Memória: 4 GB DDR3-1600 – 10 ezer Ft**
- **Videokártya: Radeon R7 260X – 28-30 ezer Ft (a Radeon R7 250 is elegendő lehet, de nincs értelme spórolni 9-10 ezer forintot rajta, mert majdnem fele olyan gyors, mint az R7 260X)**
- **Tápegység: pénztárca szerint, hosszútávra tervezve a minimum valahol a Corsair VS350/ FSP Hexa+ 400W körül legyen – 11-12 ezer Ft**

Feltételezve, hogy van egy ház, amibe mindezt bele tudod építeni és van merevlemezed is, amire tudsz telepíteni, ez így összesen 70-80 ezer forintból jön ki. Ha hajlandó vagy ennél egy picit többet költeni, akkor elsősorban az erősebb processzor (A10-5800K: 26 ezer Ft, plusz hozzá egy rendes hűtő még 4-5 ezer Ft) terheli meg jobban a büdzsét, illetve a második 4 GB-os memóriamodul is elvisz egy 10-est. A videokártya upgrade nem olyan vészes, a Radeon R7 265 12-13 ezer forintos felárat jelent a korábban ajánlott R7 260X-hez képest.

GÉPFEJLESZTÉS UHD FELBONTÁSÚ PC-S JÁTÉKOKHOZ

Szia Patrik!
Erősen fontolgatom, hogy átlépjem már a sok-sok éve létező FullHD-s korlátokat és egy 21:9-es monitorra váltsak, nevezetesen az LG 34UM95-P-re, ami 3440x1440 felbontással bír. Úgy gondolom, ez tényleg minőségi ugrás lenne a játékosélményben és nem utolsósorban a munkámban is ki tudnám használni ezt a felbontást (sokszor van szükségem rá, hogy egyszerre nézzek 3-5 dokumentumot is egymás mellett, ezt FullHD-n elég nehéz megoldani).
Na, igen ám, viszont itt a probléma... A jelenlegi konfigom (pontosabban a VGA) biztosan nem fogja kiszolgálni ezen a felbontáson a játékokat, tehát kénytelen leszek váltani - az új VGA miatt pedig valószínű, a tápom is cserére szorul majd...

A jelenlegi konfigom így néz ki:

- ASRock Z77 Pro4 deszka
- Intel Core i5-3570K proci 4.1 GHz-re húzva
- 2x8GB Corsair Vengeance DDR3 RAM
- ASUS GeForce GTX 660 2GB
- Samsung 830 128GB SSD (rendszer alá)
- Corsair HX520W táp
- ASUS VG278 monitor (3D-ben szoktam játszani)
- Ellipse 1000 UPS (a gép és a monitor van rádugva, mert előfordulnak 1mp-es áramkimaradások)

Több kérdésem is lenne...
1. Milyen VGA szükséges ahhoz, hogy a játékokat natív felbontásban, maximális részletességgel tudjam élvezni? Illetve ez így teljesen nem igaz, a motion blur-t, a depth of field-et mindig kikapcsolom, mert ez a két effekt engem nagyon zavar, illetve az élsimítást is ki szoktam kapcsolni, mert teljesen másodlagos számomra, ha nagyon recés lenne a kép, akkor 4x-re teszem. Az nVidia inkább preferált számomra, régebben volt többször is ATI kártyám, de sokat szívtam a driverekkel, az nVidia-val pedig soha.
2. Ehhez gondolom, új táp is kellene, ezen a téren mit javasolsz? Sajnos figyelembe kell vennem azt is, hogy az UPS-nek is el kéne bírnia a konfigot a tápcsere után is, ezért túl erős tápot se szeretnék, csak ami kényelmesen kiszolgálja a VGA-t.
3. Ha a natív felbontás nem elérhető játékok alatt, mi az, amin ezek a monitorok még szép képet adnak, és nem homályosodik a kép a skálázás miatt?
4. DVI csatlakozón keresztül használnám, de ezzel kapcsolatosan sem tiszta a dolog - fog menni ez a felbontás DVI-on keresztül? Úgy tudom, UHD esetén már DisplayPort kell, a 3440x1440@60Hz még elmegy DVI-on?
Ja, igen, az anyagi keret nagyjából 100k, de ez lehet a nettó ár.
Köszönöm és üdv,
RICHÁRD

Kedves Richárd!

Rövid leszek, ugyanis abban a szerencsés helyzetben vagy, hogy a problémád megoldása rendkívül egyszerű, és a keretedbe is belefér. Először is a kiszemelt – egyébként tényleg fantasztikus képvilággal rendelkező – LG monitoron nincs DVI-bemenet, így kénytelen leszel DisplayPorton keresztül használni az új videokártyával – egyébként sem lenne elég a DualLink DVI-D a 60 Hz-es képfrissítéshez ezen a felbontáson.
Ami a videokártyát illeti, a frissen megjelent GeForce GTX 970-et neked találták ki, ráadásul a bruttó ára alig lépi át a 100 ezer forintot. A fogyasztása az új, módosított Maxwell architektúrának köszönhetően rendkívül kedvező (terhelés alatt mindössze 40-50 wattal magasabb a GTX 660-nál), így az évekkel ezelőtt általam is nagy megelégedettséggel használt Corsair HX520-ad maradhat a házikóban, el kell, hogy boldoguljon a feladattal.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Üdvözlök mindenkit legújabb Levrovunkban, ahol mostantól szerény személyem fog praktizálni. Én olvasom a leveleiteket, én válaszolok rá, én fogok mindenkit megalázni és beégetni... na jó, azt talán mégsem, mert a végén még nem küld nekem senki semmit, szóval várom sok-sok szeretettel kérdéseitek, problémáitokat. Dr. Chris csak azért van, hogy megválaszoljon mindent! De mielőtt belecsapunk a lecsóba, tisztázzunk pár dolgot. Először is, nagyon szeretem a különféle süteményeket, sós nasikat, söröket, szóval, ha le akartok kenyerezni valamivel, most már ezt is tudjátok. Ezenfelül szeretném nyomatékosítani, hogy nincs olyan téma, amit ne oszthatnátok meg Dr. Chrisszel. Zavar, hogy nem tudod, mikor kapod meg a következő Gurut? E-mail! Nem tudod, hogy Chocho hogyan került a PC Guru csapatába? E-mail! Kíváncsi vagy, miként voltam képes 15 éven keresztül szerkesztőségi tag maradni? E-mail! Pattanás nőtt az orrodba? E-mail! Egyszóval nincs kínos téma, nincs hülye kérdés, nincs hülye válasz! Oké, ez utóbbit nem tudom megígérni, mert hát „egyesek" mégiscsak elkövették azt a hibát, hogy nekem adták a Levrovot, szóval szeretném meghálálni nekik ezt a dolgot. De tényleg örülök neki... Írjatok, csajok (fiúk is)! Első levelünk nem is nekem jött, hanem szegény távozó kollégánknak, volt főszerkesztőnknek, mindenki kedvenc DayZ rovatosának, Bate-nek. Meg a többi száz is neki jött (van az tíz is), de majd most jól megválaszolom azokat én!

AZ ANGOL BETEG

Van egy tippem, hogy ilyen sem volt még a Levrov történetében, hogy valaki kapásból azzal kezdi, hogy elkaszálja magát a hónap levele címtől. De előre ki kell jelentenem: nem vagyok egy DayZ-fan, nem is igazán érzem át ezeknek a zombis túlélős dolgoknak a létjogosultságát, ezért is meglepő, hogy a minap épp a DayZ rovaton akadt meg a szemem, és hát szó mi szó, megmosolyogtatott egy kicsit a zárójeles kommentárod a „Something has just bit the bait" üzenet kapcsán. Mit ne mondjak, ne nagyon reménykedj kedves Bate, hogy ezt ki fogják javítani, tekintve, hogy így helyes. A fent említett mondatban azon igeidő van használatban, amit befejezett jelennek neveznek, aminek a sajátossága az, hogy a használt ige a második alakjában szerepel, ez a „bite" esetében, ami egy rendhagyó ragozású ige, a „bit"-re való átalakulással jár. Talán gyermekded kötözködésnek hathat levelem, de nincs bennem semmi rosszindulat, sőt, a PC Guru oly sok éven át csak adott és adott nekem, így nincs is annál örömtelibb, hogy egy kis bölcsességet én is visszaadhatok. Ezennel búcsúzom is, további jó szórakozást kívánok a zombipisztrángokkal.

Tisztelettel, **CYRUS**

Ahha. Csak semmi rosszindulat! Én még nem sértődtem be, mert először is nem nekem jött a levél, másodszor pedig azt sem tudom, miről beszélsz. Na várj, fellapozom az újságot. Meg is van. Ja, hogy ez itt, az oldal tetején... Most komolyan azt kéred tőlem, hogy olvassam el a DayZ rovatot?! Tudod te, mit kérsz? Elolvastam. Meg is lett a hónap tanulsága, hogy Bate nincs tisztában az angol igeidőkkel. Folyamatos múlt, befejezetlen jövő, bah... Utálom én is. Ezért arra fogom őt kérni, hogy vegyen be két angol-magyar szótárat, majd öblítse le hideg vízzel. Egyébként nem minden esetben lehetne ő a hunyó, kelet-európai fejlesztőktől láttunk már pár érdekes nyelvtani megoldást. De oké, most te nyertél, íme, a jutalmad:

A FAPPLE-TERMÉKEK ÉS A BIZTONSÁG

Sziasztok! Úgy indult az estém, hogy elkezdtem bújni az éppen aktuális tech újdonságokat, és pár perccel később már az Apple oldalán találtam magam. Bújtam a honlapot, amikor szemet szúrt, hogy frissítették az adatkezelési szabályzatot, ahol Tim Cook levele olvasható, melyben azt hangsúlyozza, hogy náluk mennyire odafigyelnek a biztonságra/adatvédelemre. És hogy ők sokkal becsületesebbek, mint a többi hasonló szolgáltatást nyújtó cég, gondolok itt főként a Google-re. Külön kihangsúlyozza, hogy ők nem készítenek profilt az általunk írt e-mailekről és a böngészési szokásainkról, hogy eladják a hirdetőknek. Nem akarják pénzzé változtatni az iCloudban tárolt adatainkat. Valahogy nem hiszek nekik a legutóbbi incidensük óta, ahol rengeteg celeb iCloud fiókjából sikerült néhány hackernek kilopni igencsak pikáns fotókat. Ezt nevezitek adatbiztonságnak?

Üdvözlettel, **PETI**

Ennek a levélnek különösen örülök, mert végre megtárgyalhatunk egy komoly témát. Igen, a védekezésről lesz szó. Először is nem tudom, hogy a szüleitek mit mondtak nektek gyerekek, de tudjátok, ez úgy van, hogy amikor a fiú méhecske meg a lány méhecske nagyon szeretik egymást... Na jó, ez lehet, hogy nem lesz jó. Túl messziről akartam indítani. Kezdjük ott, hogy soha, de soha ne fogadjatok el idegenektől semmilyen italt szórakozóhelyen! Nem, ez se jó. Akkor legyen az, hogy akkor higgy egy nőnek/férfinak, amikor ló... Ajaj, ebből is baj lesz. Hm. Na mindegy. Először is, minek olvasol te egyáltalán felhasználói feltételeket? Azokat még soha senki nem olvasta el. Másodszor pedig köztudott, hogy ami felkerül valahol, valahogy az internetre, vagy bármilyen elektronikai eszközre (kivételt képez ez alól a mikró belseje, onnan nem lehet leszedni az odaszáradt pörköltmaradékot), akkor azt valahol, valaki biztosan megtalálja. Képzelem, mennyit röhögnek egyébként az NSA-nél a Facebook fotóinkon. Az is egy érdekes munka lehet egyébként, de már megint elkalandoztam. De ami annál is fontosabb kérdés, mint amit Peti fent felvetett, az, hogy miért fotózzák magukat hírességek pucéran?! De komolyan! Én még ruhában se tennék ilyet, de ezek a hírességek folyton-folyvást azt szeretnék, hogy

PAPARAZZO ROVAT

Szüntelenül özönlenek a lesifotók: ismét érkeztek Paparazzo képek, így megint a magazinban láthatja viszont magát az, aki meri vállalni az arcát, és azt, hogy PC Guru olvasó. Nagyon szépen köszönjük, és ne feledjétek, bármikor küldhettek ehhez hasonló képeket, a magazinban mindig lesz nekik hely!

A DotA 2 már a babákat sem kíméli!

Terebes Sándor – Románia

Dani, Madrid, és az Egyenlítő

lebukjanak. Egyébként, ha valaki talál lenge ruhás Yvonne Strahovski képeket valahol, az levrov@... Köszike!

EGY IGAZI RAJONGÓ

Sziasztok! Molnár Gergely vagyok, gamer nevem „Geospapa". Játékbeli élményeim közül rengeteg van. De hol is kezdjem? Talán ott, amikor 7 évesen elkezdtem játszani a Return to Castle Wolfensteinnel, vagy Star Trek Voyager Elite Force-szal.

(Na, itt álljunk meg egy pillanatra! Orvosként szeretném felhívni a figyelmét minden szülőnek a játékok káros hatásaira. Nem véletlenül van ráírva a dobozok sarkára az ajánlott korosztály... Áh csak viccelek, nehogy komolyan vegyétek! Egy 18+-os Wolfenstein nem okozhat lelki traumát egyetlen 7 éves gyereknek sem [Tanúsítom, pont 7 évesen játszottam először Wolfenstein 3D-t! – Chocho]. Én is egy teljesen egészséges, lelkileg kiegyensúlyozott fiúcska lettem. Remélem, soha nem találják meg a hullákat majd, amiket a pincébe rejtettem. Upsz, most mi lesz?!)

Aztán folytattam a Call of Duty első részével és a Battlefield Vietnammal.

(Remélem, itt már voltál vagy 10 éves.)

Felemelő élményt adtak nekem ezek a retró sikerek. Igazi nagy játékbeli élményeim a Diablo-széria megjelenésével kezdődtek. Sok száz óra a haverokkal a Diablo 2-vel... te jó isten, belegondolva is melengető, milyen jól éreztem magam akkor. Hónapok mentek el folyamatosan játékkal. Mai napig érdekelnek a játékok, és még ma is, ha időm engedi, játszom. Manapság persze már Diablo 3-azok vagy a Battlefield 3-at nyomom, mert sajnos nem igazán egy „erőmű" a gépem.

(Most egy kicsit jobban megkedveltelek, folytasd, kérlek!)

A magazinnal kapcsolatban azt tudnám írni, hogy szinte minden hónapban megveszem, és nagyon jó irományaitok vannak. Főleg azokról a játékokról szeretek olvasni, amik amúgy is érdekelnek, vagy esetleg a DayZ rovatot, vagy a DotA 2-t olvasom.

(Oké, még egy piros pontot beírtam az üzenőfüzetedbe.)

Bár ezekkel nem igazán játszok sokat, mert nem vagyok bennük túl jó.

(Puff egy fekete pont! Apukádat holnap küldd be, szeretnék vele beszélni a viselkedésedről!)

A jubileumi PC Guru is megvan, egyrészt mert ugye az a 20 éves szám, másrészt pedig mert a barátnőmtől kaptam. A videosorozatokat is mindennap nézem, főleg Chris és Chocho a kedvencem, amiket az Ezzel játszunk alatt művelnek... kabaré a két fazon. Imádom őket, mindig sok mosolyt csalnak az arcomra. Sziasztok, jó munkát és jó szórakozást kívánok!

MOLNÁR GERGELY „GEOSPAPA"

Tudod, mit? Apukát mégsem kell beküldeni, visszaülhetsz. Mivel az ízléseddel nincs sok baj, leszámítva azt a DayZ nevű kórt, amiből úgy tudom, hogy sok DotA 2-vel és battlefieldezéssel ki lehet kúrálódni, ezért úgy döntöttem, hogy neked adom a hónap második legjobb levele címet. Az elsőt nem nyerhetted meg, sajnálom, mert azon sírtam. Sokat.

„SZOMSZÉD, A SZA..."

Kedves Bate!

Arról szeretnék kérdezni, hogy mikor lesz újra Pokoli Szomszédok 2 DVD-mellékletként? Imádom a magazint, csak így tovább!

SOMUSZ

Ezt a levelet azért tettem ide, hogy lássátok, ilyen levelet is lehet küldeni. Lehet, de nem muszáj. Sőt! Nem kell! Komolyra fordítva a szót, olyan játékot nem fogunk még egyszer DVD-mellékletre tenni, ami egyszer már volt fent nálunk valamikor. Ennek ugyanis komoly akadályai vannak. Úgy hívják, hogy ésszerű gondolkodás!

A HÓNAP LEVELE

Kedves Bate! *(Nem nyert!)*

Augusztusban történt, hogy mentünk nyaralni Balatonszárszóra. Az idő szeles volt vagy három napig, és már az első napon azon merengtem, hogy mit is fogok csinálni. *(A kis balga, nem vitt internetet magával. Itt már majdnem fel is adtam az olvasást, de végül a megérzésem azt súgta, olvassam tovább a levelet. Amit végül megkönnyeztem. De no spoilers!)*

Egyszer csak, mikor visszamentem a szobámba, és megláttam a már kiolvasott Guru júliusi számát, akkor jött az ihlet, hogy megnézem, mikor is jelenik meg az új rész. Ez az időpont egy nappal a megjelenés után volt. *(Ezt most nem értem. Egy nappal azután jelentünk meg, hogy megjelentünk? Valaki ki lesz rúgva. Nem viccelek.)*

Fogtam magam, 3-4 óra tájékában nekivágtam a 3 km-es útnak egyenesen a városba, ahol 15-25 perc keresés után megpillantottam egy újságos bódét. Mentem is oda szépen leskelődni, hogy mit találok, amikor egyből kiszúrtam a Dead Island 2-s képet a PC GURU felirattal. Vittem is hát „haza" 2000 forintért, és amikor kibontottam, szó szerint éreztem azt a kellemes bontás utáni illatot. Nos, ezt olvastam kb. estig, aztán másnap is, végül harmadik nap a végére értem. Amikor ezeket a sorokat írom, vígan olvasom a szeptemberi számot, ami megint csak jól sikeredett. Köszönöm a Gurunak, hogy megmentették ezt a 3 napot a 6-ból!

Szipp-szipp. De komolyan! Olyan megható olvasni, amikor valakinek megmentjük az életét. Ha te, kedves olvasó, most elbagatellizálnád a dolgot, hogy ez messze van az életmentéstől, hát hadd mondjam el: nincs. Tudom, milyen egy esős napon nyaralni. Vagy az unalom öl meg, vagy egy villámcsapás. Vagy az is lehet, hogy elalszol az esőben nyitott szájjal a verandán és megfulladsz. Ugye, hogy erre még így nem is gondoltál! Na, ilyenkor vagyunk büszkék arra, amit csinálunk. Egyébként pedig üzenem a levélírónak, hogy legközelebb olyan helyre ne menjen nyaralni, ahol: a.) nincs wifi, b.) nincs térerő, c.) csak párizsis zsemle van reggelire.

A Hónap levele ezúttal egy új PC Gurus pólót és egy PC-s Dead Rising 2: Off the Recordot ért. Szeretnéd, ha októberben tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu címre!

AZ EMLÉKEK ŐRE

ADATOK

RENDEZŐ
Phillip Noyce

SZEREPLŐK
Brenton Thwaites, Jeff Bridges, Alexander Skarsgard, Katie Holmes, Meryl Streep

HOSSZA
97 perc

Továbbra is futószalagon kapjuk az utópisztikus ifjúsági regények adaptációit. Ez a film egy 12 éves srác, a tökéletesen szabályozott, érzelemmentes világban élő Jonas története, aki kivételes feladatot kap: ő lesz a következő Emlékek Őre, az egyetlen, aki emlékszik a múltra. Az emlékeket az előző Őrzőtől kapja, az átadás során pedig megismeri a történelmet és ezen keresztül a fájdalmat, szomorúságot és örömöt, ami megváltoztatja a saját világáról alkotott képét. Sajnos a film több ponton eltér a könyvtől, amivel nem lenne gond, de így olyan dolgokra került a hangsúly, amelyeknek kevés köze van az eredeti mondanivalóhoz. Jonas motivációi láthatatlanok – mintha egy pillanatig sem kételkedne, szinte átmenet nélkül lesz a társadalom támogatójából elszánt ellenző. Ez azonban nem az őt alakító Brenton Thwaites hibája, ő tökéletesen hozza a naiv, de fejlődőképes fiút. Jeff Bridgesnek is jól áll az öregedő tanítómester szerepe, és Meryl Streepről, a Vének Tanácsának szigorú vezetőjéről is elhisszük, hogy a végsőkig elszánt, ha meg kell védenie a közösséget egy lázadó fiatallal szemben. A látványvilág szintén jól eltalált, nem vitték túlzásba a CGI-t az alkotók, észrevehetetlenül belesimul a tájba. Ám mindez nem menti meg a filmet „a könyv sokkal jobb volt” érzéstől. Már ha olvastuk. Ha nem, akkor meg valószínűleg értetlenkedve meredünk a vászonra, hogy „na jó, de ezt az egészet ki csinálta és miért?”.

Ha egy hétvégi popcorn-mozira vágyunk, tökéletes választás.

GURUMÉRLEG

Csak ne kezdjünk el gondolkodni a film után a látottakon!

X-MEN: AZ ELJÖVENDŐ MÚLT NAPJAI

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 Blu-ray
2 3D Blu-ray

ÁRA
DVD: 2.990
BD: 5.990
BD3D: 9.990

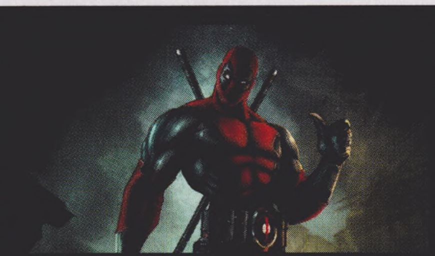
MEGJELENÉS
október 1.

Az idei év számos minőségi képregényfilmmel ajándékozott meg minket, és ezek egyike a legutóbbi X-Men mozi, ami az egyik legjobb mutánosos sztorit, Az eljövendő múlt napjait ültette át a vászonra. Október elejétől a film már lakossági forgalomban is elérhető, a gyűjtők pedig most is több kiadás között csemegézhetnek. A DVD-s változat szokás szerint 3000 forintért vihető haza, azonban ezért a pénzért szinte csak a filmet kapjuk, hiszen az extrák között nem találunk mást, mint egy magyar feliratos bakiparádét és egy Trusk Industries képgalériát – azért ennél biztos több hely maradt azon a lemezen. A Blu-ray kiadások esetében szerencsére már jobb a helyzet, hiszen itt sosem látott kimaradt jelenetek és kisfilmek (Szupertitkos anyagok, A nagy páros: Xavier és Magneto, Őrrobotok: a biztonságos jövőért, A mutánsok újra együtt) várják az érdeklődőket (magyar felirat kíséretében). A Blu-rayek frontján további pozitívum, hogy ezúttal is adott a választás lehetősége, hiszen ez a formátum beszerezhető sima kiadásban (5990 Ft), 3D-s verzióban (9990 Ft, de ez a csomag tartalmazza a nem 3D-s lemezt is), illetve készült egy fémdobozos kiadás is, szintén 9990 forintért, és mindhárom kiszerelés különböző borítóval érhető el az üzletekben. Az eljövendő múlt napjai a jobban sikerült X-Men filmek közé tartozik, így a rajongóknak mindenképpen érdemes betenni ezt a részt a gyűjteményükbe – ha van rá mód, akkor mindenképpen Blu-ray változatban.

Három különféle Blu-ray kiadás, ráadásul ezek esetében az extrák is érdekesek, plusz van magyar felirat is.

GURUMÉRLEG

A DVD-s kiadásra azért fel lehetett volna pakolni a meglévőknél több extrát is.



DEADPOOL – 2016-BAN A MOZIKBAN

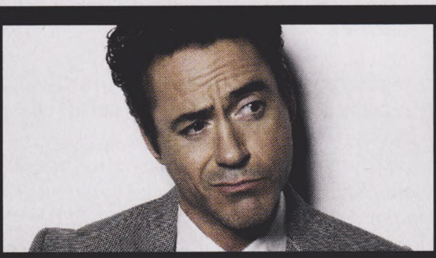
A MARVEL ELMEBETEG SZUPERHŐSE GYEREKFILMET KAP

A filmes jogokat birtokló 20th Century Fox végre elkötelezte magát: úgy tűnik, 2016. február 12-én a rajongók megkapják kedvenc pszichopata zsoldosukat egy teljes film erejéig. A rendezői feladatokat Tim Miller kapta, akinek ez lesz első egész estés filmje, a vörös-fekete kosztümöt pedig állítólag Ryan Reynolds fogja magára húzni. Mielőtt azonban örömtáncba kezdenénk, érdemes megemlíteni, hogy a film sajnos „gyerekbarát” PG-13-as korhatár besorolással kerül majd mozikba.

SUICIDE SQUAD – ROSSZFIÚK A VÁSZNON?

A DC COMICS ANTIHŐSEI BEVEHETIK A MOZIKAT

A Warner újabb, a DC képregényein alapuló film tervéről rántotta le a leplet. A rendezői székbe a Haragot jegyző David Ayert szeretnék megnyerni. A Piszkos tizenkettőre hajazó történet középpontjában egy csapat, eddig szupergonoszként számon tartott karakter áll. A kormánytól kapnak egy második esélyt, viszont a megbocsátás elnyeréséhez olyan küldetést kell végrehajtaniuk, amibe valószínűleg mindannyian belehalnak. Látványos akciófilmre készülhetünk, de dátum még nincs.



VASEMBER A BÉRGYILKOSOK KÖZÖTT

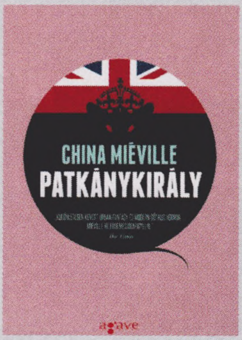
DOWNEY JR. AZ ASSASSIN'S CREED-FILMBEN?

Az IGN.com értesülései szerint kedvenc Vasemberünk szerepet vállalt az Assassin's Creedben. A film a játék második részének eseményeire épül, Robert Downey Jr. pedig Leonardo da Vincit kelti életre, ha igazak a pletykák. Az viszont már biztos, hogy az alakítását nem láthatjuk egyhamar, hiszen az eredetileg 2015. augusztus 7-ére beígért alkotás premierét bizonytalan időre elhalasztották. Sebaj, addig könnyedén elfoglaljuk magunkat a sorozatban ontott Assassin's Creed-játékokkal.

CHINA MIÉVILLE

Patkánykirály

regény • Agave



Az Agave régi adósságát rója le a magyar kiadás megjelentetésével, hiszen a Patkánykirály, China Miéville első regénye 16 évvel ezelőtt jelent meg angolul. Főszereplője Saul Garamond, aki az ezredforduló előtti Londonban egy teljesen átlagos reggelen arra ébred, hogy édesapját meggyilkolták és ő a legfőbb gyanúsított. A rendőrségi fogdából egy Patkánykirály nevű illető kínál neki kiutat és olyan magyarázattal szolgál, ami mindenkit megdöbbent.

ANN LECKIE

Mellékes igazság

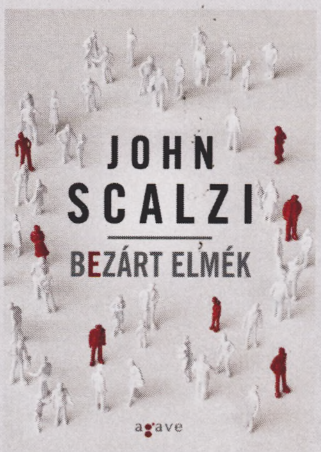
regény • Gabo SSF

Alig pár hónappal a Hugo- és a Locus-díj elnyerése után itthon is megjelenik Ann Leckie bemutatkozó regénye. A könyv hőse egy Breq nevű katona, aki korábban egy mesterséges intelligenciával rendelkező hatalmas űrhajó és több ezer katona összekapcsolat hálózataként létezett, a Radch birodalom szolgálatában. Egy árulás azonban minden megváltoztatott, Breq magára maradt egyetlen törékeny emberi testbe zárva, kínzó kérdésekkel és bosszúvággyal.

JOHN SCALZI

BEZÁRT ELMÉK

Agave Könyvek • 306 oldal • 3280 Ft



John Scalzit a magyar olvasók a Vének háborúja-univerzumban játszódó könyvsorozat írójaként ismerhették meg, legutolsó magyarul megjelent regényében azonban máshová visz minket. A nem túl távoli jövőben egy Haden-szindrómának nevezett betegség üti fel a fejét a bolygón, ami ha nem is öli meg minden esetben az áldozatait, de elvágja a tudatos kapcsolatot testük és agyuk között, így a betegek teljesen ép elmével, saját fejükbe zárva kénytelenek leélni hátralévő életüket. Sem gyógymód, sem oltás nem áll rendelkezésre, azonban a fertőzöttek az agyukba ültetett neurális hálón keresztül tartani tudják a kapcsolatot a külvilággal. Ezért is vált ki nagy felhördülést a Haden-szindrómások között, hogy egy frissen beiktatott törvény töredékére csökkenti az érintettek ellátására szánt összegeket. A történetbe akkor kapcsolódunk be, amikor kiderül, hogy egy gyilkosság összefüggésben lehet a törvény körüli hajcihővel. Az esetet a kezdő FBI -ügynök, Chris Shane és sokat látott társa kapja, és bár a feltételezett gyilkost a helyszínen elfogják, ő állítja, hogy nem emlékszik egyetlen olyan cselekedetre sem, amivel az áldozat halálát okozta volna, miközben arra a kérdésre, hogy mire emlékszik, nem tud válaszolni. Ahogy a szálak kibomlanak, úgy vezetnek egyre messzebbre a sztoriban, és kétségessé válik, hogy a rejtélyek mind sűrűbb ködéből előbukkan-e valaha a megoldás. A futurisztikus politikai thrillerbe forduló krimit az író Vének háborúja kötet közötti szünetben írta meg, bizonyítva ezzel, hogy az űroperák világán kívül is képes sodró lendületű regényt alkotni. E mellé ezúttal is sikerült olyan világot teremtenie, amiben az olvasó könnyedén el tud merülni, és a könyv végéig észre sem veszi, milyen mélyre jutott.

U2

SONGS OF INNOCENCE

Island ➲ 11 szám

Hogy egy 1976 óta, azaz 38 éve aktív zenekar tud-e újat mutatni, arról megoszlanak a vélemények. Arról már kevésbé, hogy ha ez a banda történetesen az a U2, amely a nyolcvanas években tulajdonképpen kitalálta, vagy legalábbis tökéletesített a a standionrock műfaját, akkor mennyire jogos vitatkozni azzal, hogy az elmúlt tíz évben nyújtott teljesítményük még csak köszönőviszonyban sincs azzal a színvonallal, amivel évtizedekkel ezelőtt bebetonozták a helyüket a zene történetében. Hogy kiégtek volna Bonóék? Azt azért nem, több évtized után általában már csak a legjobb dalokat összeszedő kollekciókat szokás pár évente kiadni, nem rendes, teljes terjedelmű albumokat, így már csak ezért is érdemes tisztelni a bandát. Na meg azért is, mert az új lemezük, az Apple-reklámnak használt Songs of Innocence még így is színvonalasabb és minőségibb, mint amit a műfaj manapság ki szokott lökni magából. Maradandó, igazi klasszikussá váró dal ugyan nem nagyon akad rajta, de egy nagyon kellemes 50 perces élményt ad, rajongóknak és újoncoknak egyaránt.

EZEKET HALLGASD:
Every Breaking Wave // California (There is no End of Love) // Iris (Hold Me Close)

ALT-J

THIS IS ALL YOURS

Infectious ➲ 13 szám

Ha csak annyit tudnánk az Alt-J-ről, hogy egy angol formáció, amely a nevét egy Mac billentyűkombinációról kapta, azt gondolhatnánk, chiptune zenét játszik, tagjai hatalmas geekek, és inkább csak egy kicsi szubkultúrának írnak dalokat, nem a nagyvilágnak. A valóság persze ettől távolabb nem állhat: a 2007 óta aktív indie rock / art rock banda gyakorlatilag a legelső lemezével sikertörténetet írt, hiszen a rengeteg kislemez után megszült 2012-es An Awesome Wave tarolt a kritikusoknál. A srácok még abban az évben egy Mercury-díjat pakolhattak fel a polcra, és közben még a brit, a francia, a holland és a svájci sikerlistákat is ostrom alá vették, így meglehetősen hatalmas elvárásokkal kellett nekiesniük a folytatásnak. Sokat nem kellett rá várni, a This is All Yours alig két évvel később, idén szeptemberben végre megjelent, hogy 55 percen át fűzze tovább a folk-elemekkel bőségesen gazdálkodó Alt-J eszköztárat, a végeredmény pedig pazar lett. Egy 13 számos, tökéletesen felépített kompozíció, lassú és terjengős, gyors és pörgős számok tandemjátékával. Ki ne hagyd!

EZEKET HALLGASD:
Hunger of the Pine // Every Other Freckle // Nara

PC GURU A FACEBOOKON!

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **41.000** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TIPPEK A STEAMEN!

Szeptember végén történetének talán legnagyobb változásán esett át a Steam, hiszen nem szimplán lecserélték a bolt kinézetét, de a működését is alapvetően gondolták újra: a bolt most már teljesen személyre szabva ad ajánlásokat a játékokat illetően, megpróbálva olyan címeket az érdeklődők elé tolni, melyek feltehetően pont az ízlésükbe vágnak. Ha pedig nem, akkor sincs baj: lehetőség van követni úgynevezett kurátorokat, akik folyamatosan bővülő listába szedve ajánlanak játékokat. Természetesen ebből a PC Guru se marad ki: kövesd a kurátori oldalunkat, fedezz fel és ismerj meg játékokat, amikről talán még nem is hallottál, töltsd fel csordultig a kívánságlistád!

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de biztos akad olyan új olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A hivatalos csatornára a videotesztjeinket és a különböző videórovataink újabb epizódjait töltjük fel, és minden héten találkozhattok valamilyen új videojátékos tartalommal, ráadásul a különböző videók itt bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők. A YouTube-os regisztrációt követően érdemes rögtön feliratkozni a csatornára, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem. Szóval irány a YouTube: www.youtube.com/pcguruonline

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban **Lor**, 2014-ben pedig **Dan**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásod. Hajrá!

INSTAGRAM
http://instagram.com/pcgurumagazin

GOOGLE+
http://bit.ly/pcg_google

TWITTER
www.twitter.com/pcgurumagazin

PC GURU LIVE videotesztek

Ismét magunkra találtunk, hiszen az ősz beálltával végre elkezdtek befutni a nagyobb nevek, melyekről igyekeztünk videotesztet készíteni. Ennek köszönhetően nemcsak a magazin, hanem DVD-mellékletünk videotesztek rovata is telis-tele van jobbnál jobb címekkel. Sikerült lencsevégre kapnunk a Wasteland 2-t, a Destinyt, a Forza Horizon 2-t, a Planetary Annihilationt, a Shadow of Mordort és a Disney Infinity folytatását, a Marvel Super Heroest. Ezenkívül öt mozifilm-előzetessel is várunk benneteket!

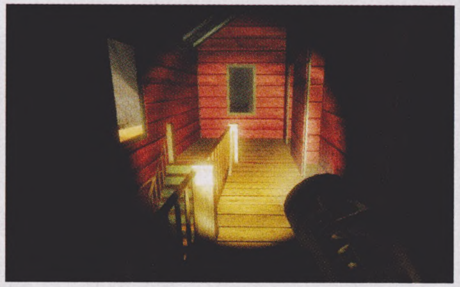
JÁTÉKVIDEÓK reklámok és TGS

Ilyenkor, az év vége felé közeledve egyre több játékelőzetes zúdul a nyakunkba, szinte minden napra jut valamilyen tévéreklám vagy YouTube-os trailer. Ezek közül szemezgettünk most is, és sikerült feltennünk korongra pár igen látványos és érdekes videót. Ilyen például az új Call of Duty és az Assassin's Creed: Unity kooperatív játékmódjait bemutató anyagok, vagy a Tokyo Game Show-ról érkezett Bloodborne előzetes. De akad még ott Dying Light és The Witcher 3 trailer is, melyeket feltétlenül látnotok kell!

TURKÁLÓ videokártya-driverek

Sokszor mondjuk, de soha nem lehet elégszer hangsúlyozni, hogy milyen fontos, hogy naprakész driverek fussanak az operációs rendszerünk alatt. Az alaplap, a hálózati vezérlő és egyéb eszközök mellett a videokártyánk illesztőszoftverei is folyamatosan megújulnak, a két nagy gyártó, az AMD és az Nvidia szinte havonta jelentet meg friss változatokat. Nekünk már jó ideje nem jutott helyünk arra, hogy ezeket a csomagokat feltegyük a lemezmellékletünkre, de most sikerült. Irány a DVD, és tessék szépen telepíteni őket!

EXTRA TARTALOM ingyenes játékok



Ebben a hónapban is találtunk pár ingyenes játékot, amit érdemesnek ítéltünk arra, hogy megosszunk veletek. Az első és talán legígéretesebb a Grave, ami a manapság népszerű túlélőjátékok kategóriájába tartozik: a játékos egy elhagyatott városban bolyong, miközben egyre különösebb dolgok történnek körülötte. Emellett rátok vár a Super Cell Dungeon pixel-art akció-kalandjáték, no és a S.W.A.P. című multis FPS, melynek érdekessége, hogy bár lövöldözésre invitál, nincsenek benne igazi fegyverek!

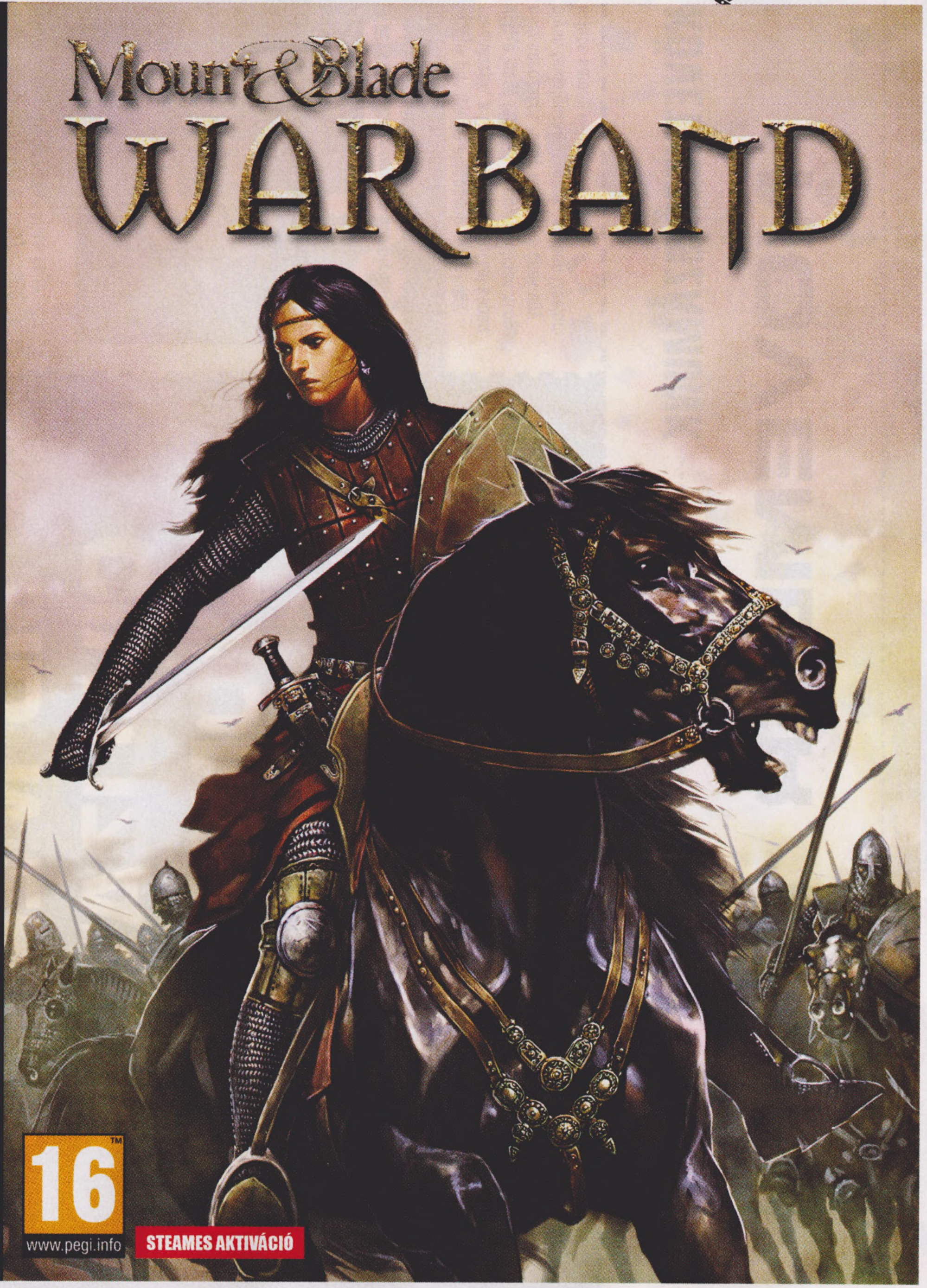
VIDEOTESZTEK A DVD-N

Destiny • Disney infinity 2.0: Marvel Super Heroes • Forza Horizon 2 • Planetary Annihilation • Middle-earth: Shadow of Mordor • Wasteland 2

pcguru DVD

MOUNT & BLADE: WARBAND

2014/10



ÍZELÍTŐ Következő számunk tartalmából

Total War: Attila

ELŐZETES Nem csalás, nem ámítás: szeptember folyamán nem egyszerűen egy új Total War epizódot jelentettek be, de rögtön egy olyat, melynek a hunok a főszereplői. Végre egy játék Magyarországról! Persze csak ha nem tudnánk, hogy a hunoknak és Attilának valójában semmi köze az általunk ismert magyarokhoz. Akkor viszont: új Total War, végre!

Alien Isolation

TESZT Mivel a lapzártánkkal egy időben esett be, ezért csak rohamtempóban összehányt tesztet tudtunk volna közölni róla, így úgy döntöttünk, inkább megadjuk neki az őt megillető tiszteletet, és kicsit később, novemberben meséljük el, hogy végre méltó játékot kapott-e az Alien-saga.

F1 2014

TESZT Bár az igazán komoly újításokat hozó epizód csak jövőre jelenik meg, azért már az idei Forma 1-es játékkal is futunk pár igazán alaposabb kört, hogy megnézzük, a Codemasters ezúttal képes volt-e kissé felrázni az egyre jobban stagnáló sorozatot, vagy ezúttal is csak egy olyan feldolgozást kapunk, amiben izgalom szinte semmi sincs.

SID MEIER'S CIVILIZATION: BEYOND EARTH

Közel két évtizedet kellett várnunk rá, de a Firaxis végre rászánta magát, hogy elkészítse az Alpha Centauri lélektani folytatását, a sci-fi környezetbe helyezett Civilizationt, ahol nemcsak a rivális népek akarnak minket eltenni láb alól, de maga a természet is.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

NOVEMBER 13-ÁN

JELENIK MEG!

ÁLLATI JÓ NOVEMBER

MADAGASZKÁR PINGVINJEI
MINDEN HÉTKÖZNAP
18:25

TINI NINDZSA TEKNŐCÖK
HÉTVÉGÉN
18:00

ÚJ RÉSZEK

nickelodeon.hu
/NICKELODEONHUNGARY

nickelodeon™

RABBIDS
MINDEN HÉTKÖZNAP
15:55

www.driveclub.com
PlayStation®4
EXCLUSIVE
Download from
PlayStation.Store
3
www.pegi.info
ÜNNEPÉLYESEN FOGADOM, HOGY
VERSENYEZNI FOGOK A KLUBOMÉRT
AMIKOR A CSAPATTÁRSAK PIHENNEK ÉN
AKKOR IS A PÁLYÁN MARADOK
BÁR LEHET, HOGY NEM MI VAGYUNK
A LEGGYORSABBAK, DE IGYEKSZÜNK
HÍRNEVET ÉS DICSŐSÉGET SZEREZNI
KLUBUNKNAK
MERT AMÍG EGYÜTT VEZETÜNK,
ADDIG EGYÜTT NYERÜNK.
#DRIVECLUB
PS4
DRIVECLUB
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, is a trademark of the same company. DRIVECLUB™ ©2014 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by Evolution Studios. "DRIVE CLUB" is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "DRIVECLUB logo" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.